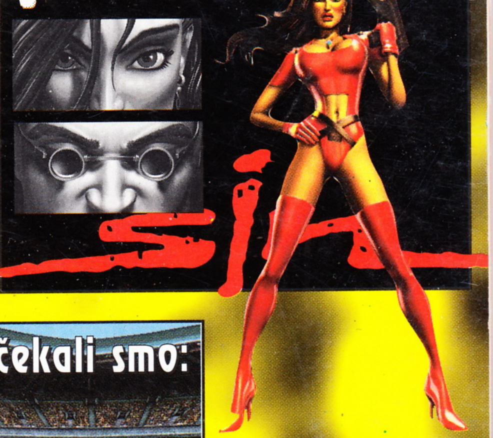
Od ovog broja i igre za PlayStation

THe GaMe®

Decembar 1998, Broj 4, Godina 1. Cena 25 dinara

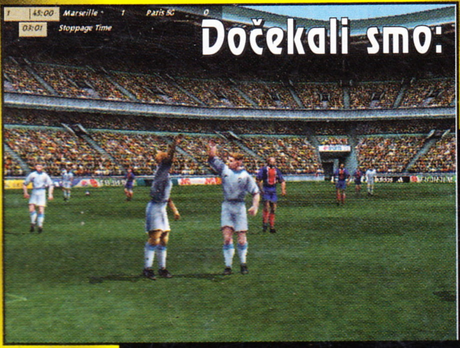
Igrali smo za vas:



IGRA MESECA

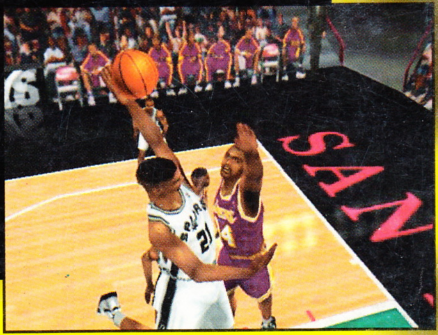
Grim Fandango

Dočekali smo:



FIFA 99

NBA Live 99



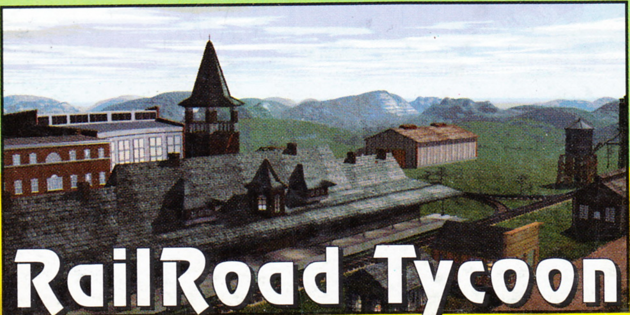
Sony PlayStation

Crash Bandicoot

U OVOM BROJU DELIMO PREKO 50 CD-OVA KAO I JOŠ PUNO VREDNIH NAGRADA

Samo za strpljive

... I DALJE NA WWW.GAMER.CO.YU



RailRoad Tycoon

SHOGO

3S comp

TV - VIDEO & PC SERVIS
CD KLUB

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA: CD • HDD • DISKETE
IZBOR OD OKO 60000!!! PESAMA U MP3 FORMATU

11000 Beograd • Zvečanska 10 • Tel. 64 88 13 • fax. 64 78 63

design Silvano

Uvodnik

Kao što možete da primetite ovaj uvodnik je iz broja u broj sve manji i nadamo se da će se tako i nastaviti.

Pošto ste već videli naslovnu stranu znate da smo od ovog broja krenuli sa opisima za Sony Play Station i to će nam biti stalna rubrika.

Nagradnu igru smo još povećali (naravno uz pomoć naših sponzora) a za novogodišnji broj spremamo još više vrednih nagrada.

Zbog vaše zainteresovanosti za naše starije brojeve uveli smo mogućnost da ih kupite po nižim cenama, a o tome detaljnije u samom časopisu.

Dosta vas se interesuje za razjašnjenje termina atmosfera i igrivost u igromeru pa ih na ovaj način i pretstavljamo. Atmosferu predstavlja onaj fini osećaj u igri koji vas tera da idete još dalje -jednom rečju koliko vas igra drži. Igrivost je ocena za mogućnost upravljanja likom (vozilom, predmetom, objektom) i njegov odziv na igračeve komande.

Svima koji su nam pisali zhvaljujemo se na sugestijama, koje su bile korisne i koje uvodimo.

Jedna novost koju nismo stigli drugde da objavimo je: u Domu Omladine se organizuje turnir u Quake-u 2 sa početkom 12.12.1998. Sve informacije u CD-klubu Maverick:

011/334-05-12

®edakcija

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević

Saradnici:
Vitomir Savić
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Nebojša Andrić
GiM Spring

Marketing:
Danijela Samohod
Telefon: 011/176-42-53

Štamparija:
Reprograf

Telefoni redakcije:
011/4889-005
063/245-549, 063/271-061
e-mail:
gamer@gamer.co.yu

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

POTRAŽITE od 26.12.1998 januarski broj kod svog prodavca novina jer je to NOVOGODIŠNJI SPECIJALAC

Uvodnik	3
Sadržaj	3
Nagradna igra	4
Fifa 99	5
Shogo: Mobile Armor Division	7-8
The Fifth Element	11
Fighter Pilot	12
Dominant Species	14
Oddworld: Abe's Oddisey	16
Grand Prix Legends	19
RailRoad Tycoon II	20-21
Klingon Honor Guard	22
Space Bunnies Must Die!	24
Caesar III	27-28
GRIM FANDANGO	30-31
Sunt Track Drive	33
Dodatne misije: Descent FreeSpace: Silent Threat	34
Dodatne misije: SpecOps: Ranger Team Bravo	34
Combat Flight Simulator: WW2 Europe Series	36
Final Fantasy VII	38
SIN	40-41
Xenocrasy	42
Dodatne misije: Age of Empires: Conquest of the Ages	42
TresPasser	44-45
NBA Live '99	46-47
PlayStation: Spyro the Dragon	49
Metal Gear Solid	50-51
Crach Bandicoot 3: Warped	52
Rival Schools	54
HardWare:	
Test Pentum II BX ploča	56
Test grafičkih karti	58

Index oglašivača:

Korice:	
3S	2
Art kanal: Outer Space	59
NT Soft	60
Computer Land	6
CD Centar Novi Beograd	9
Buva Copy	10
PC Pro	13
Plato Extreme	15
Maverick	17
MS Soft	17
Dune Soft	18
MB Soft	23
Plextor	25
Optimus	26
SuperShop	29
Horizont	32
Soft&Print	35
Fun Soft	37
N.N. Acoustic	37
CD klub Diablo	39
Compact Soft	43
Bing	45
PC Pro	48
PreCiz	51
Spring	53
Super Mario	54
Arrow	56
Tehnicom	57
Gemini	57
Apollo	57

Nagradna anketa časopisa The GaMe®

Propozicije:
1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete isečene iz ovog časopisa, tj. ne šaljite fotokopije ili nešto slično)
2. Obavezno odgovoriti na nagradno pitanje
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do 23.12.1998.
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd

1. Vodoo 1
2. Genius Max Fire G-07 063/25-40-25 SUPERSHOP
3. LogiTech miš 011/361-0945 ComputerLand
4. 2x 5 CD-ova, 1x 4 CD-a, 1x 3 CD-a, 1x 2 CD-a, 1x 1 CD — PC CD CLUB GAMER 021/44-33-17
5. 5 CD-ova 011/64-88-13 3S comp
6. 5 CD-ova 011/422-545 PreCiz
7. 5 CD-ova 011/695-993 MB SOFT
8. 5 CD-ova 011/411-690 B&B soft
9. 5 CD-ova 011/318-45-27 Super Mario
10. 3 CD-a 063/259-950 Diablo
11. 3 CD-a 011/637-616 COMPACT SOFT
12. 2 CD-a 011/444-08-65 CD KLUB APOLLO
13. 2 CD-a 011/146-744 M&S Soft
14. 2 CD-a 011/768-070 BUV@copy
14. 2 CD-a 011/671-156 CD CENTAR NOVI BEOGRAD

i po prvi put nagrada za vlasnike PlayStation konzola:
15. Dual-Shock Joystick sa Force-Feed-Back-om
SPRING
011/311-5342

Obratite pažnju na popunjavanje listića ako želite da konkurišete za ovu nagradu (u tom slučaju ne možete konkurisati za ostale nagrade)

Nagradno pitanje: Koja je igra iz 2. broja dobila najniže ocene?

???

Ime i prezime:

Adresa:

Kontakt telefon:

☐ Da, želim nagradu za Playstation

Rezultati nagradne ankete

1. Nagrada: VooDoo1 od Soft-Beam-a
Bojan Milutinović
Kruševac
2. Nagrada: Džojstik
Boris Hanik
Beograd
3. Nagrada: Logitech miš od Computer Land-a
Helena Orlov
Stara Pazova
4. Nagrada: Adapter za dva džojstika odod Computer Land-a
Draško Bukčević
Beograd
5. Nagrada: 5 CD-ova od 3S CD kluba
Petrović Bojan
Kruševac
6. Nagrada: 5 CD-va od B&B soft-a
Vujaklija Radoš
Novi Banovci
7. Nagrada: 5 CD-ova od MB Soft-a
Novak Petrović
Kovin
8. Nagrada: 3 CD-a od Comapact Soft-a
Ivan Marković
Beograd
9. Nagrada: 3 CD-a od CD Centra Dušan
Dejan Tepšić
Beograd
10. Nagrada: 2 CD-a od CD Centra Novi Beograd
Jovanović Bojan
Požarevac
11. Nagrada: 2 CD-a od Gremlin Soft-a
Nikola Biskupović
Beograd
12. Nagrada: od PC CD kluba GAMER
4 CD-a Slaviša Belić, Novi Sad
3 CD-a Miloš Kolarić, Užice
3 CD-a Uroš Petrić, Kruševac
2 CD-a Miletić Milan, Beograd
2 CD-a Jovanović Kosta, Beograd
1 CD Bojan Janković, Beška

FIFA 99

Fifa fudbalski serijal svake godine dolazi u naše domove, donoseći nam mnoge novine i usavršenja. Tako se u nama stvorila navika da uvek očekujemo nešto izvrsno, spektakularno, a momci iz EA-Sports-a su uvidevši to, i ovog puta stvorili pravo tehničko remek delo. Oni su još jednom pokazali pouzdanost i kvalitet, ali i bogatstvo ideja i stvaralački duh.

Minimum: 16 MB RAM Pentium 166 MHz SVGA karta

Možete dugo tražiti, ali simulaciju fudbala bolju od Fife 99 sigurno nećete naći. Stoga i ne čudi zašto je svaki klinac čuo za nju, zašto ona dobija stotine poklonika širom sveta.

A ona će ih dobijati još, jer stostruko više zaslužuje, Fifa 99 legenda.

Sve praznine i nedostaci mane u odnosu na prethodnike su popunjeni i nakon duže vremena uočavamo kompletnost dela, koje će vam ispuniti i najsitnije prohteve i omogućiti vam vrhuski doživljaj. Posebno su poboljšane menadžerske funkcije, mogućnosti ligaških i kup takmičenja, broj timova, ali i muzika, atmosfera, pa i grafika koja je ipak manje napredovala, prevashodno zbog odličnih karakteristika i u Fifi 98. Muzika je bolja za klasu, a numere koje ćete biti u prilici da čujete, zadovoljiće svačije ukuse. Najviše se radilo na realnosti, koja nikada nije bila veća. Ona se ogleda u glatkoći kretanja, driblinga, odskakanju lopte, izvodjenju slobodnih udaraca, ali i u mnogim drugim trenutcima iz kojih možete shavatiti sa koliko se profesionalnosti ušlo u stvaranje igre.

Uvodna animacija će vas još jednom ostaviti bez daha, uvodeći vas u ono što možete očekivati u samoj igri.

Novine su više nego uočljive i ogledaju se u svim segmentima, uključujući i one najnebitnije. Zato svaki od njih treba pažljivo pregledati, pri čemu ćete sigurno naći ono što ste ovom čuvenom serijalu zamerali u prethodnim izdanjima. Kao i uvek, ono što će vas satima držati vezanim za ekran je svakako radost pri postizanju golova i pobedjivanju (ne)prijatelja. Medjutim, i borba protiv kompjutera se sada ogleda mnogo većom težinom, pa će savladjivanje istog na višim nivoima težine (pro i world class) predstavljati pravi izazov i za iskusne fudbalske stratege I junake. To umnogome doprinosi igrivosti, jer posle nekoliko početnih poraza, koji su neminovni, vaša želja za trijumfom će naglo porasti. Pozitivne promene se vide i u samoj gradji utakmice. Pasovi su i dalje vrlo precizni, i njihovo maksimalno korišćenje je neophodno, jer je vrlo teško napraviti dobar solo prodor, a da pri tome ostanete na nogama. Izvodjenje indirektnih udaraca, kornera i auta ostalo je gotovo nepromenjeo, sa prilično unapredjenom realnošću. Mnogo je više manjih animacija posle postignutih golova, neiskorišćenih prilika i oštrih startova, kojih ima na pretek, ali će posle retko kojih od njih sudija dosuditi slobodan udarac, a kamoli pokazati karton, što se može svrstati u mane. Pri izradi ovih animacija korišćena je Motion Capture tehnologija, koja se zasniva na snimanju poteza stvarnih igrača i njihovom prenošenju na računar. Učešće publike, uz nekolicinu navijačkih pesama, doprinosi razvoju atmosfere, a vama pomaže ukoliko igrate na domaćem terenu. Broj mogućih atraktivnih poteza je znatno povećan, a ovoga puta njihovo korišćenje je, posebno pri driblinzima, od velikog značaja. Utakmicu će komentarisati dvojica komentatora, a njihov akcenat i način komentara će se menjati u zavisnosti od zemlje u kojoj se meč igra. Fond reči koje oni koriste je mnogo veći nego ranije, a uključuje i mogućnost čitanja svih fudbalera koji se javljaju u igri, a kojih je zaista puno. O njihovom broju svedoči podatak o prisustvu 246 klubskih i 46 nacionalnih timova (uključujući i Jugoslaviju), od kojih svaki broji izmedju 16 i 22 igrača. Svi klubski timovi su podeljeni u 12 najačih svetskih liga. Pažnja je obraćena i na manje popularne lige, čiji su najači timovi svrstani u grupu pod nazivom Rest of Europe, koja broji 52 kluba, uključujući i 3 naša predstavnika: Crvenu Zvezdu, Partizan i Obilić. Od novih opcija možemo pomenuti European dream leage (čiji su učesnici članovi Lige Šampiona), kao i opcije za sopstveno kreiranje ligaških i kup takmičenja. Tako sastavljanje kupa UEFA i selektiranje Crvene Zvezde, omogućuje ispravljanje grešaka koje je naš vicešampion napravio u ovom takmičenju.

Na raspolaganju su vam 19 najznačajnijih evropskih stadiona, a odabir svakog od njih je propraćen lepom animacijom. Svaka od vremenskih prilika koje možete izabrati predstavlja priču za sebe, i odražava se u kretanju fudbalera po terenu. Ukoliko igrate ligu vremenske nepogode će se javiti u hladnjim mesecima.

I ovog puta uživaćemo u majstorijama Predraga Mijatovića, Ronalda, Majkla Ovena i ostalih fudbalskih velemajstora, a postepeno otkrivanje svih čari koje ova igra nosi, doprineće još većem užitku. Fifa 99 će vam otvoriti oči i dočarati napredak kompjuterske tehnologije u poslednje vreme.

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	5
Atmosfera	4
Igrivost	5

+ Bolja fudbalska simulacija ne postoji

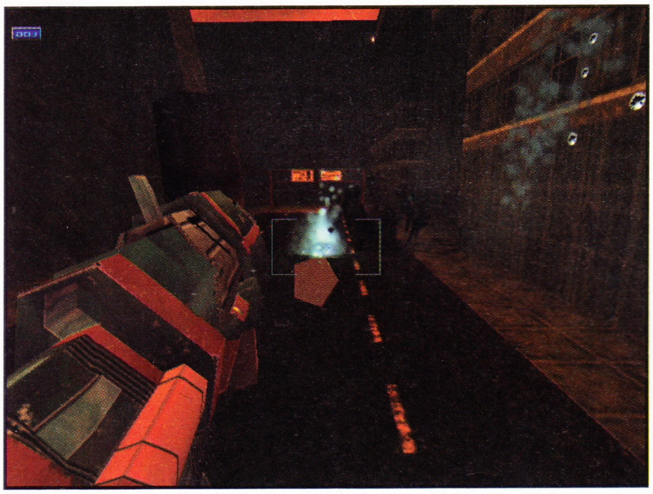
– Mali broj faulova

CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM
Vreme je...
Sound BLASTER Live!
Live!
3D BLASTER Voodoo2
12MB PCI BUS
The Fastest 3D Gameplay. Period.
Sound BLASTER PCI128
3D BLASTER Banshee
16MB PCI BUS
Speaker 5
4 satelita
+ subwoofer
Graphics BLASTER RIVA TNT
Graphics BLASTER RIVA TNT
16MB AGP BUS
Explosive Graphics Performance for your PC
www.compland.co.yu
EXTRA !!!
EKSKLUZIVNO!
QUAKE TURNIR
IGRAONICA THE FUSE
www.exxtreme3d.co.yu
Sezam Quake Server
www.romiram.co.yu
ComputerLand
Kralja Milutina 32, Beograd
Tel. 361-0-945, 361-0-948

SHOGO Mobile Armor Division

Ako ste nekada u životu čitali neki mangin strip, onda će vam događanja u Shogo-u biti prepoznatljiva. A i da niste verovatno će vam se svideti na prvi pogled. Dugo najavljivan u stranoj štampi kao igra koja će skloniti Quake 2 sa trona Mobile Armor Division je stigao i do nas. Uvodna animacija je slabog kvaliteta, tako da sam sa zebnjom u srcu nastavio dalje sa učitavanjem. Meni je jednostavan i funkcionalan, kombinacija koju odavno nisam video (idejno delimično maznut iz Quake-a). Po startovanju igrač se nalazi u robotu zavidne vatrene moći. Na prvi pogled se vidi da su programeri iz Monolith-a pošteno odradili posao. Kao 3D engine koršćen je LighTech, njihov izum koji se u pogledu lepote prikaza lepo pokazao. Teksture su detaljne, boje lepo uklopljene, a atmosfera je svetla, nešto nalik Unreal-u, ali još bolje. Jedini je problem visoka zhtevnost igre: u 640x480 je stvarno klizila tek na K6-2 na 333Mhz sa Vuduom2 na 12 Mb. Sam pogled i upravljanje je u stilu Quake-a, sa mogućnošću gledanja spolja -taster B. Odziv na komanda je veoma dobar a animacija sa odgovarajućom hardwerskom podrškom tečna. Eksplozije, dim i slični efekti izgledaju fenomenalno, s tim što preporučujem da u glavnom meniju pod stavkom display isključite bljeskanje ekrana pri pogodku jer ume da zasmeta. Igranjem ćete naići na mnoštvo likova koji su dobro animirani i još bolje nacrtani. Predeli u kojima se odvija borba su raznovrsni, od grada do zimskog i pustinjskog krajolika. Pored neprijatelja, svoju vatrenu moć možete oprobati na raznim objektima: kao robot bes možete iskaliti na automobile, kamione, ulične svetiljke, a kao čovek na stolice, računare, ogledala, kamere i još mnogo toga.

U toku igre možeš igrati kao čovek i kao robot od čega zavisi izbor oružija i neprijatelja. U oba slučaja izbor naoružanja se vrši preko brojeva na tastaturi. Snajperski mod postoji u oba slučaja i dobija se kada se dva puta pritisne na taster 4 kao čovek,



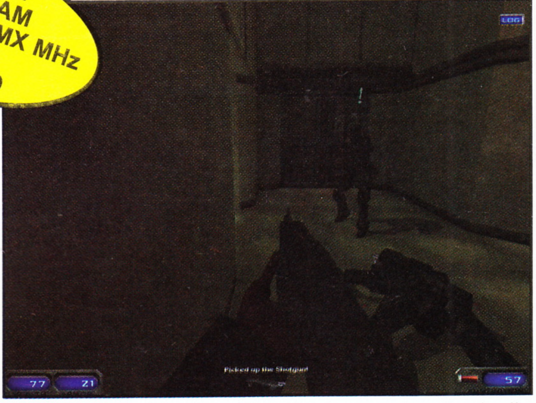
Minimum:
32 MB RAM
Pentium 233MMX MHz
SVGA
413 Mb HD

odnosno 6 kao robot. Robot sem mnogo više tačke gledanja, jačeg naoružanja i oklopa ima još neke prednosti. Pritiskom na taster Z dobija se ekstra skok za pentranje po zgradama radi boljeg pogleda, a na taster V prelazi u vozilo sa kojim se mnogo brže kreće, ali na početku u tom modu ne može da puca. Robot pored standardnih mogućnosti za prženje, sečenje i uništavanje ljudi može i da ih zgazi što izgleda dosta krvavo i interesantno. Oružija su interesantna i pažljivo izbalansirana, tako da ćete ciljevima morati da prilagođavate naoružanje. Na početku imate katanu, i pulse rifle, a kasnije dolaze bulgat, sniper rifle i još dosta toga. Moja omiljena taktika je korišćenja sniper rifle-a jer je sa uključenim sniper modom to izuzetno precizno, tiho i moćno oružije. Jače naoružanje korisitim samo kada sam primoran na to. Sličnu taktiku koristim i dok igram kao čovek samo što umesto sniper rifle-a koristim assault rifle sa snajperom. U toku igre postoji preko 20 oružija koje se mogu koristiti za prolivanje što veće količine krvi, što nije teško jer igra obiluje krvavim scenama i komadanjem protivnika (pogledajte slike). Koliko je akcenat pri vođenju robota bačen na napadanje i uništavanje protivnika brzim naletima i razornim oružijem, toliko je strategija važna pri nastavljanju igre kao čovek. Pošto si tu mnogo ranjiviji, jedan precizan hitac u glavu je dovoljan da se posegne za tasterom F7 - quick load. Raznovrsnost protivnika, njihov odlično urađen AI, neizvesnost u vatrenom okršaju su elementi koji će vas dugo zadržati pred ekranom. Menjanje težišta akcije izlaskom iz robota je pravi potez, a grafička dorađenost svih detalja

CAKE I TRIKOVI

Pritisni T kao da želiš da pričaš i ukucaj

- **MPGOD - Godmode**
- **MPKFA - Full Ammo, Armor, and Health**
- **MPHEALTH - Full Health**
- **MPAMMO - Full Ammo**
- **MPARMOR - Full Armor**
- **MPCLIP - Clipping Mode on/off**
- **MPPOS - Show Position on/off**
- **MPCAMERA - Adjust Camera on/off**
- **MPLIGHTSCAPE - Adjust Light Scape on/off**



uključujući ranjavanje, krvarenje, eksplozije je na visokom nivou.

A sada malo o manama. Učitavanja nivoa neugodno dugo traju pogotovu kada se kao rezultat vida animacija koja nije renderovana i novo učitavanje. F6-quick save dobro radi posao za trazliku od F7 kome treba i preko 60 sec. Sam engine lepo izgleda ali mu fali nekoliko stvari koje bi poboljšale vizualni prikaz. Tu bi pre svega trebalo ubaciti prelom svetla kroz vodu i bolju interakciju sa predmetima. Hardverska zahtevnost igre je visoka tako da bez obzira za podršku svim poznatijim 3D kartama, ako takvu nemate za iole normalniji doživljaj treba da imate bar PII na 233 i dosta memorije. Priča je dosta bledunjava bez obzira što je rađena na principa mnga stripova, ali ova igra i ne pretenduje da bude avantura već zabava.

Kao i uvek najbolji je doživljaj igranja u multiplayer modu pa smo i to probali i uisci su jako povoljni. Dobro dođe kao promena od Q2, jer je dosta različit od do sada viđenog. Da se Shogo pojavio pre 2-3 meseca bez sumnje bi već imao mnogo fanova, ali sada mora da vodi borbu sa Sinom i HalfLife-om. Ako volite ovakvu vrstu igara i imate hardverske mogućnosti za nju uzmite je i dobro se zabavite

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	4

+ Natprosečna 3D grafika, dobra interakcija sa okolinom

– Preduga učitavanja, slaba priča, izuzetna hardverska zahtevnost

1+1
Uz svaki kupljeni CD dobijate i poklon CD.
BUV@ copy
Radmile Rajković 8
Tel: 011/768-070
e-mail: nene@EUnet.y
QUAKE II
Microsoft MONSTER TRUCK MADNESS
CONQUESTS AND CIVILISATIONS
PANZER COMMANDER
Now on 2 CDs
STARCRAFT
ENCARTA
COREL DRAW 8
Universal Translator
ODDWORLD

CD

CD CENTAR®

NOVI BEOGRAD

Snimanje i iznajmljivanje CD-ova za PC i PlayStation

CDC MIKSEVI

CDC MIX 8/97

Carmageddon, Esctatica II, Rush Hour, Pro Pinball: Time Shock!, Wipe Out XL, Heroes II: P. of L., Flip Out, Dungeon Keeper, Formula 1, Time Warriors, Pod, Star Trek: Generations, ID4, Lomax .....

CDC MIX 9/97

3DO Games Decathlon, Interstate '76, Atomic Bomberman, Extreme Assault, Twinsen's Odyssey, Terracide, X-Com 3: Apocalypse, Three Dirty Dwarves, FIFA Soccer Manager, Moto Racer .....

CDC MIX 1/98

Age of Empires, Beasts and Bumpkins, Agent Armstrong, Total Annihilation, Tomb Raider II, Virtua Fighter II, Test Drive IV, Dark Region, Buccaneer, Sid Meier's Gettysburg, Quake II, Hercules

CDC MIX 2/98

Constructor, FIFA Road to The World Cup '98, Holiday Island, NBA Live '98, Incubation, NHL Hockey '98, War Inc., Oddworld: Abe's Oddysee, Ignition, Panzer General II, Garfield, Sonic 3D ...

CDC MIX 3/98

Actua Soccer II, Adidas Power Soccer, Curse of Monkey Island, Grand Theft Auto, Armored Fist II, Mortal Kombat Trilogy, Twisted Metal II, Frogger, 3D Maze, Screamer Rally, Worms II ....

CDC MIX 4/98

Croc: Legens of The Gobbos, Rayman Gold, Deadlock II, F. P. S. Ski Racing, Turok: Dinosaur Hunter, Dark Colony: Council War, Wing Comm.: Prophecy, TOCA Touring Car, Speed Demons ...

CDC MIX 5/98

Fighting Force, Ultimate Race Pro, Industry Giant, Starcraft, Incoming, Tomb Raider Gold, War Breeds, FIFA World Cup '98, Balls of Steel, Warhammer: Dark Omen

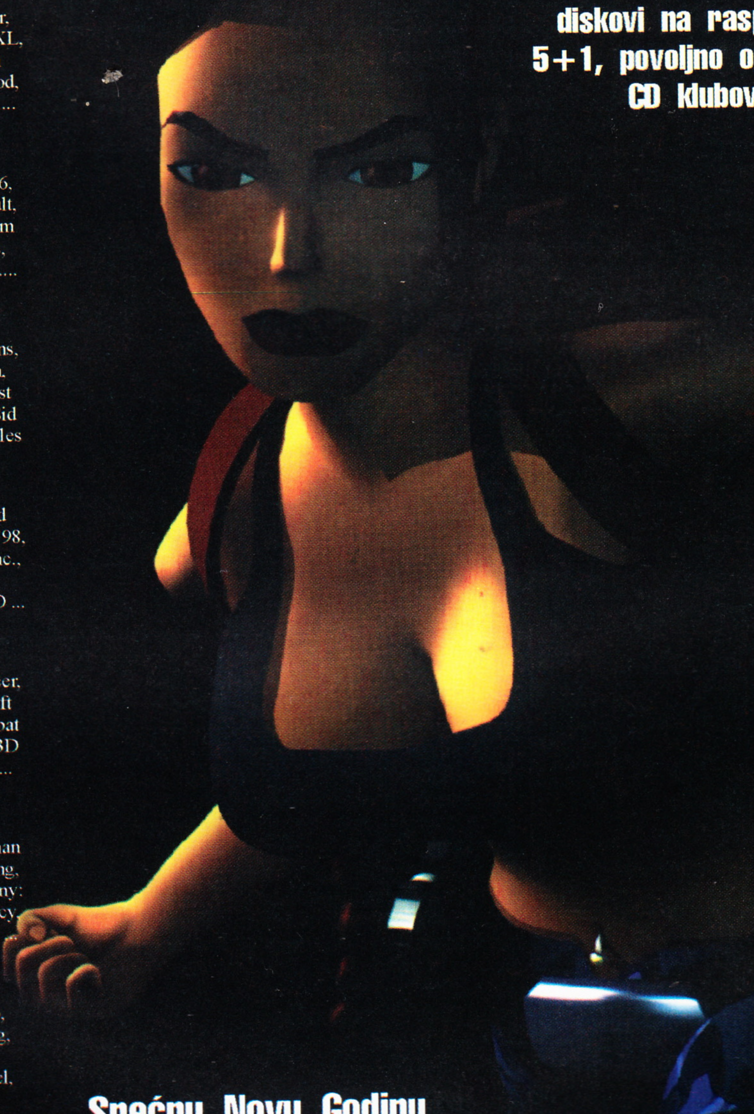
CDC MIX 6/98

Commandos: Behind Enemy Lines, Sim Safari, Might & Magic VI, Die by The Sword, Addiction Pinball, Ultimate Soccer Manager '98, Spec Ops, Jazz Jack Rabbit II, Army Man

CDC MIX 7/98

Death Trap Dungeon, Sanitarium, Motorhead Final, Sensible Soccer '98, Descent FreeSpace, Panzer Commander, Micro Machines III, Mortal Kombat IV, M. Truck Madness II, Three Lions...

Zamena vaših diskova za nove uz doplatu, diskovi na rasprodaji, 5+1, povoljno opremamo CD klubove.



Srećnu Novu Godinu i Božić želi vam CD Centar Novi Beograd!!!

NOVE IGRE - PC

Naslovi pristigli do 20.11.1998. No
naslovi stalno dolaze. Pozovite!

* FIFA '99
* NBA Live '99
* Railroad Tycoon II
* Grim Fandango (2CD)
* Sin
* 5th Element
* Fallout II
* Shogo
* Klingon Honor G. (2CD)
* Red Jack (3CD)
* Knights & Merchants
* Nightlong (3CD)

PROGRAMI

* Corel Ventura 8 (3CD)
* MS Windows '98
* Delphi 4 Client/Server
* Print Master Premiere
* 3D Studio Max 2.5
* Corel Draw 8 (3CD)
* AutoCAD Release 14
* M.media Director 6.5
* MS Publisher '98
* Visual Studio '98
* Novel Netware 5.0

ENCIKLOPEDIJE

* Encarta World Atlas '
* Encarta Deluxe '99 (2C
* Medicina (Opšta, spec
* Arhitektura
* Umetnost
* Priroda (Flora, fauna)
* Prirodne nauke
* Astronomija
* Automobilizam
* Astrologija
* Virtualni saloni (Frizur
* Kursevi stranih jezika
* Kreiranje odeće
* Kurs šminkanja
* Kurs daktilografije
* Kurs fotografije

☎ 671-156

Pariske Komune 7/25. Radimo od 10-21h i nedeljom!!!

The Fifth Element

Svakih pet hiljada godina otvaraju se vrata između dimenzija. U jednom od njih postoji element koji se ne sastoji od zemlje, vazduha vatre i vode već od anti-energije i neživota. On strpljivo vreba na pragu univerzuma, i čeka na priliku da iskoreni sav život i svetlost. Svakih pet hiljada godina univerzumu je potreban heroj. Dobre heroje je teško naći ovih dana.

U igri Gaumont interactive-a (kompjuterska grana filmske kompanije, verovatno sklepana samo za ovu priliku) vi ste taj heroj. Svaka veza sa filmom u ovoj igri održava se preko likova, koje ćete uz dosta dobre volje prepoznavati po sitnim detaljima. Brus Vilis je u igri predstavljen kao kocasto kratkonogo humanoidno biće koje po zaliscima podseća na svog uzora, dok je Mila Jovović prepoznatljiva isključivo po trakastom kostimu i crvenoj kosi.

U igri možete voditi Korbena ili Laloo. Način igranja sa svakim od njih je različit. Korben je spor i koristi vatreno oružije, dok Laloo više koristi fizičke predispozicije (brzinu i snagu, da ne bude nesporazuma). Izvođenje dosta podseća na Tomb raider-a, no bez dinamike slavnog uzora i sa dosta lošije rešenom kamerom i pokretanjem. Kamera ima dva moda (sa leđa i iskosa) od kojih ni jedan nije naročito upotrebljiv. Kretanje je rešeno preko kursorskih tastera i sa nekoliko tastera za skakanje, čučinjanje, šutiranje i kotrljanje (u igri se ne koristi ništa osim tastature). Sve to deluje prilično nezgrapno, tako da za neke od efektnijih pokreta tipa kotraljanje na levo iz čučnja i pucanje pored elegancije ne postižu ništa jer u većini slučajeva ne vidite u šta nišanite. Protivnici čak i na najlakšim nivoima ne promašuju što je verovatno urađeno kao kompenzacija za to što su skoro potpuno statični i neinventivni.

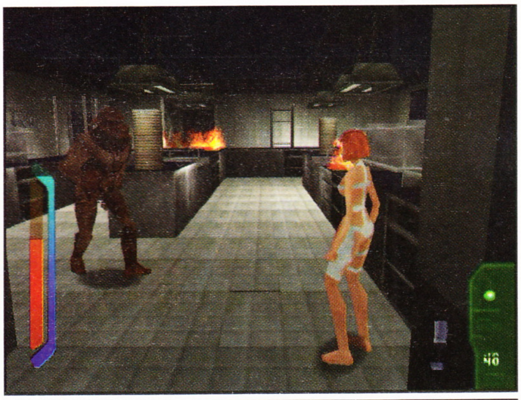
Najlakši način za utvrđivanje položaja protivnika je da izvirite i da po pogotku lasera u vas zaključite gde je strelac. Nikakvo eskiviranje ne pomaže dok god vas neko vidi i svi ti pokušaji rezultiraće u samo u gubitku vremena. Iako je teren trodimenzionalan vi možete pucati samo pravo ispred sebe, što izluđuje jer sa nekih viših položaja možete videti skoro ceo nivo i sve neprijatelje. Skakanje u igri je jako loše rešeno što je verovatno posledica lošeg proračuna o površini na kojoj stojite (može se ponegde stajati i na vazduhu) Letom se može upravljati kao u starim platformskim igrama. Logički deo igre sastoji se od izbegavanja zamki sa laserima i uništavanja strujnih kutija koje napajaju iste.

Minimum: 32 MB RAM ,Pentium 200 MHz 2MB SVGA karta, 70 MB HD

Grafika, ma kako ona kockasto i nedovršeno delovala zahteva hardversku akceleraciju. Na mašinama bez nje igra će raditi ali bez one glatkoće potrebne za ovakve arkade. Oblaci izgledaju smešno, a ograde su napravljene kao dvodimenzionalne površine. Jedan od upadljivijih bagova (previda?) se može primetiti prilikom pada sa vrha zgrade. Vaša senka pojaviće se na nebu, kao da tamo postoji naka vrsta poda (što je nažalost istina), na koji kada doskočite umirete. Ovo u priličnoj meri narušava spektakularni pogled na dole. Eksplozije pozadinskih objekata lepo izgledaju, i iako su bez funkcije, mogu na kratko zabaviti frustriranog igrača.

Sama igra ne zauzima mnogo (za današnje standarde) i od pola diska na koji je narezana 180 MB zauzimaju isečci iz filma a 130 MB instalacija directx-a 6. Činjenica da Evropljani stoje iza ovog naslova vidi se u uvodnom izboru od pet jezika.

Ovaj klon Tomb raider-a deluje nedovršeno i neuverljivo.



IgroMe®

Grafika	3
Muzika	2
Atmosfera	2
Igrivost	2

+ Nagledaćete se inserata iz filma

– Interfejs, kamera, grafika...

Fighter Pilot

Renomirana firma Electronic Arts koja je do sada imala u svom repertoaru nekoliko odličnih simulacija letenja i drugih poznatih naslova izbacila je na tržište igru koje će vam, ne opterećujući vas mnogo, pružiti bar sat vremena bezumne zabave. Iako se po naslovu može pomisliti da je ovo jedna od onih suvoparnih, do u treću decimalu preciznih simulacija, urađena u saradnji sa veteranima zalivskog rata, ova igra to definitivno nije.

Fighter pilot je čista, vizuelno atraktivna, arkada u kojoj nećeti videti čak ni kokpit. Realističnost je na veoma niskom nivou (u igri se ne koristi više od desetak tastera), što je u redu jer bez toga bliska vazdušna borba kako je ovde dočarana ne bi bio moguća.

Sve u igri podređeno je bliskoj borbi, tako da od raketa nećete imati ništa dalekodometno, a i onaj jadni sidewinder koga vucarate u enormnim količinama (do 30) može se ispaliti samo kada se dobro nagledate detalja na protivničkom avionu. Njegov let je blago rečeno čudan, jer ponekad pravi oštre zaokrete i do 90 stepeni, i juriće čak i neodabrane mete (makar i savezničke). Neke od standardnih opcija (poletanje i sletanje, kao i HUD) su radi jednostavnosti žrtvovane (kao i mogućnost da se slupate o zemlju na lakšim nivoima). Na ekranu možete očitati samo visinu (na čudnoj skali), brzinu (na još čudnijoj skali) i raspoloživo oružje. Povremeno će vam se na ekranu ispisivati veliko SHOOT, da bi ste znali kada treba da ispalite raketu. U igri postoje i specijalna oružija koja se razlikuju za svaki od aviona kojim upravljate. Brzina ispaljivanja dotičnih zavisi od nivoa težine.

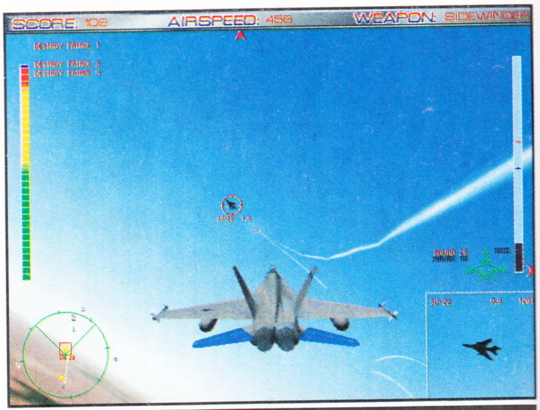
Minimum: 32 MB RAM, Pentium 166 MHz 2MB SVGA karta 70 MB HD

Kako su misije jednostavne, a protivnici bezopasni, možete na miru uživati u drečavom krajoliku iranske pustinje. Izbor misija je linearan, no bez mogućnosti preskakanja, tako da postoji nekakav kontinuitet u kampanji. Mogućnost odlučivanja na startu misije svodi se na izbor između pomoćnih aviona (samo u ponekim misijama) gde se može uzeti ili pomoćni lovac ili AWAC radi otkrivanja protivnika na većim daljinama (relativno nepotrebna opcija).

Grafika u igri je solidna, lepo teksturirana, iako bez mnogo detalja na tlu. Vizuelna procena visine je skoro nemoguća, pa dobro obratite pažnju na gorenavedeni čudni pokazatelj sa desne strane. Grafički najlepši deo su dimni tragovi raketa i detaljni modeli aviona, koji posebno dolaze do izražaja zbog spoljne prateće kamere. U igri možete upravljati sa četiri vrste aviona, od kojih je jedan i ruski Suhoj-35.

Iako je sve u visokoj rezoluciji zahtevnost ove igre deluje preterano. Izuzev akceleratorske karte (mi smo koristili Voodoo2) potreban je i solidan procesor. (200+) Zvuk je korektan sa solidnom muzikom u meniju i ne interesantnim patriotskim izjavama vašeg pilota prilikom obaranja protivničkih migova. (jedna od najboljih je prilikom pogotka u saveznički avion: Ne mogu da verujem da sam to uradio!). Ni mi sami ne znamo zašto smo probali nešto tako podlo :)

Ako imate sav potreban hardver i želite da odmorite mozak uz šarenilo na ekranu možemo vam komotno preporučiti ovu igru.



Grafika sa 3D akceleracijom (gore) i bez nje (očigledno dole)

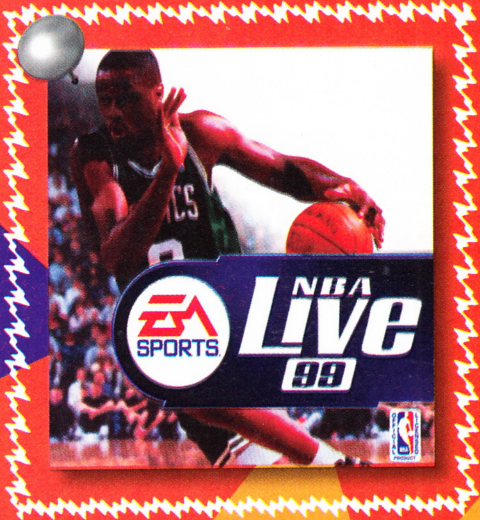
IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	5

+ Jednostavno i efektno za igranje

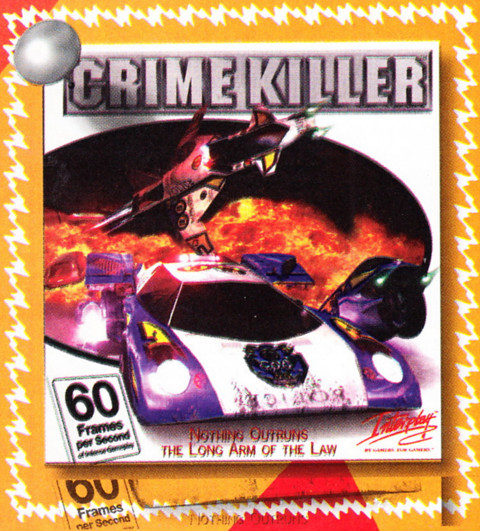
- Totalna nerealnost, ubrzo dosadi

fifa '99



nba live '99

test drive off-road 2



crime killer

fifa '99, nba live '99, test drive off-road 2, crime killer, golf '99 edition, complete chess, tomb raider 3, europian air war, skiing, small soldiers, twisted metal 3, crash bandicoot 3, destraga, exhumed, rally cross 2, itd ...

www.PCPRO.co.yu

Skadarska 19 . 011/ 32 47 120

radimo od 10h do 20h . nedeljom neradimo

Dominant Species

Posle donekle zbunjujućeg i humorističnog uvoda bićete ubačeni u totalno zbunjujući i nimalo humorističan 3D svet. Apstraktna grafika, plastelinski dizajn likova i neuobičajen zaplet je glavni adut ove igre.

Mindlordovi planete Mur neprekidno ratuju oko anime (glavno životno i gradivno sredstvo ove planete) koristeći primitivnije oblike života genetički predodređene za rat. Sletanjem tehnološki naprednih, podlih, i gramzivih (citiram) ljudi na ovu primitivnu planetu počinje rat oko eksploatisanaja anime. Ljudi, takvi kakvi jesu, kreću sa bespoštednom eksploatacijom prirodnih bogatstava ove planete. Domorodci, inače plemenski organizovani i bez kooperacije, pod vođstvom vas kao mladog vođe (trouglasta usta i zelena koža) kreće u narodnooslobodilački rat. Za početak potrebno je ujediniti, makar i silom, sva plemena. Nakon toga treba skupljanjem sredstava i napredovanjem kroz nivoe (što iskustvene, što genetičke) ojačati svoje redove za konačni obračun sa mrskim okupatorom.

Vaša rasa podeljena je na tri nivoa, svaki nivo ima devet podvrsta. Kreature nivoa 1 (zeleni) ili kristalna bića anime su zelena i u osnovi graditelji. Mogu se koristiti u borbi mada im su im osnovna oružija ugriz, ubod i samoubilačka eksplozija.

Drugi nivo (plavi) ili tečna bića anime su uglavnom ratnici i koriste munje, vatrene lopte i pljuvanje kiseline. Treći (crveni) i najviši nivo sa gasnim kreaturama su vaši najjači i najinteligentniji borci. Radi njihove kontrole potrebna je i specijalna građevina. Oružija su im uglavnom energetska. Svaka podvrsta ima jedinicu protiv koje se najbolje bori i protivnika koga najteže ubija. Odbrambene nepokretne biljke imaju tri vrste. Njihov pandan kod ljudi je odbrambeni toranj (opet tri vrste).

Ljudi imaju samo 9 vrsta jedinica. Tri od njih su transportacione, tri izviđačke (jako opasne) i tri najteže moguće vojne jedinice.

Tokom kampanje najčešće ćete upotrebljavati plave kao odbranu i zelene za graditeljske zadatke. Neke od divljih jedinica možete regrutovati čistim prilaskom do njih. Odbrana je od vitalnog značaja, jer čak i kratkotrajni napad vam može uništiti najbitniju građevinu.

Teškoća u branjenju je elevacija terena, gde čistim pogledom sa 2D mape nećete steći realan utisak o rasporedu jedinica i šupljinama odbrane. Brda i planine sa nekim jedinicama moguće preći, tako da osobine terena ne osiguravaju bezbednost.

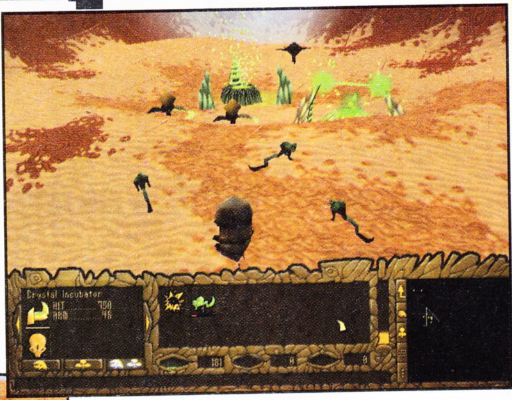
Kada jednom prevaziđete zbunjenost, shvatićete da iza sve te 3D grafike i potpuno slobodne kamere koja se kreće kroz battlezone-u nalik pejzaž (sa atmosferom doduše) stoji nešto veoma nalik command&conqueru ili warcraftu 2. Direktnim upravljanjem sa mape taj utisak se još više pojačava.

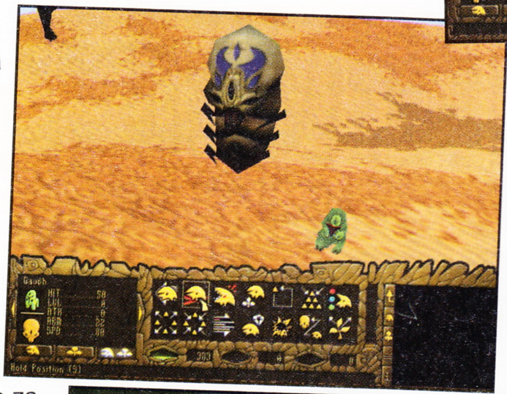
Glavna razlika je velika količina komandi za jedinice i neke od njihovih osobina koje u drugim takvim igrama ne postoje (iskustvo i nivoi). Pojedinačne jedinice, sa svojim osobinama predstavljaju nešto više od bezumnih vojnika u C&C-u, pa u zavisnosti od inteligencije mogu pokazati i malo inicijative. Nešto od toga može se nazreti i po načinu izbora putanje različitih jednica po mapi.

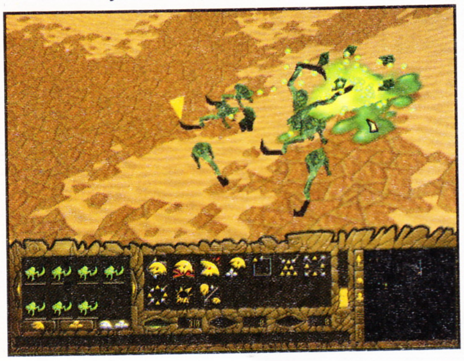
Igra ne zahteva hardversku akceleraciju, ali ćete je vi zahtevati kada vidite na šta sve to liči u rezoluciji 320x200. Pomeranje kursora na slabijim računarima sa 3D kartom će biti isprekidano i neigrivo (mada će vam grafika ogrejati srce).

Sitni nedostaci: teškoća pri upravljanju jedinicama i mapom, nedostatak prikaza terena na maloj mapi i teškog prepoznavanja vaših jednica u borbi (sa istim takvim jedinicama protivničkog klana).

Interesantan podatak je da mapu otkrivate prelaskom kamere preko nje (bez linije vidnog polja ijedne jedinice).







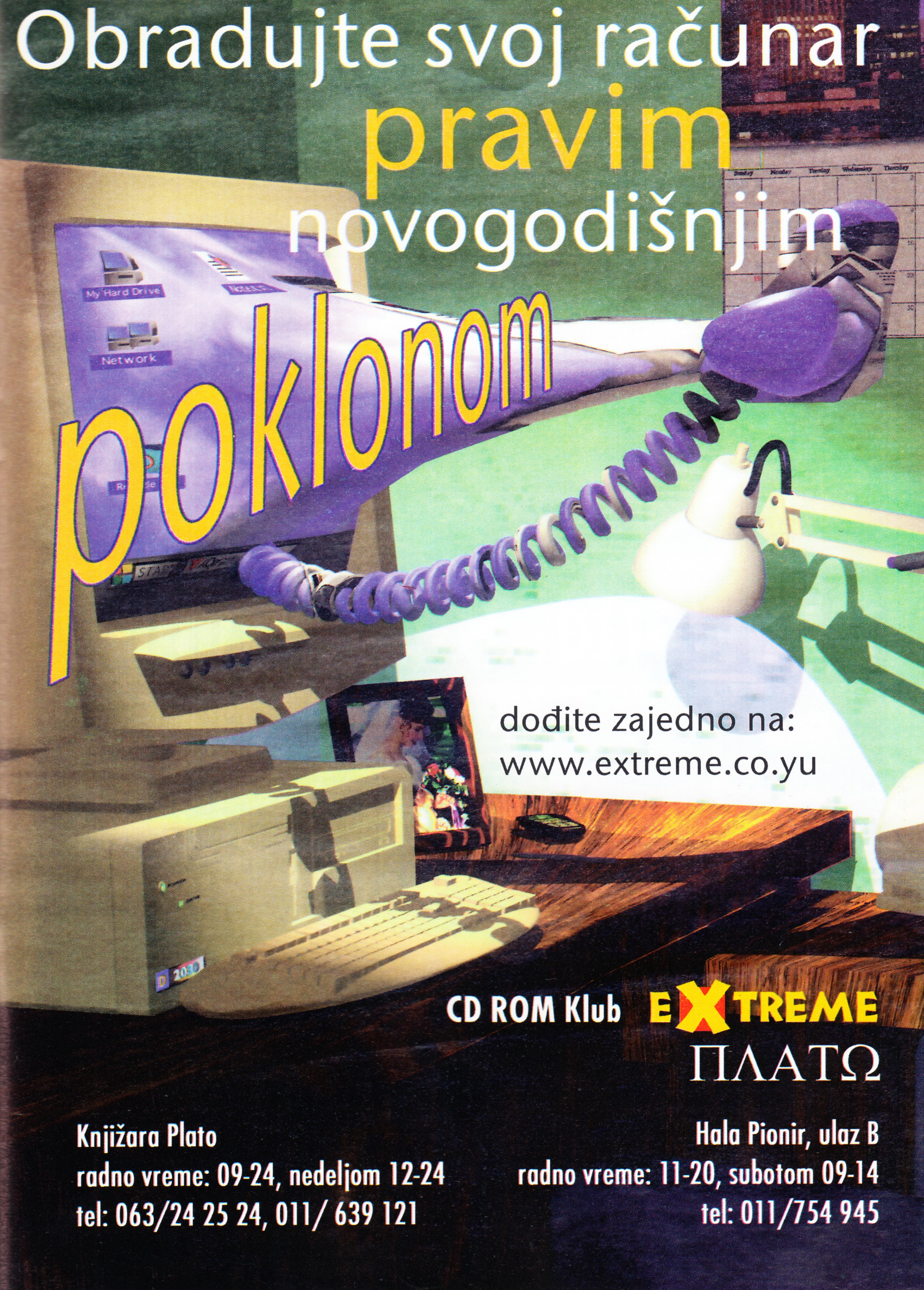
IgroMe®

Grafika	4
Muzika	2
Atmosfera	4
Igrivost	3

Minimum:
32 MB RAM
Pentium 166 MHz
2MB SVGA karta
4xCD-ROM

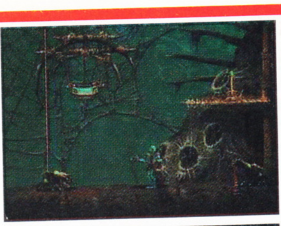
+ Odličan zaplet, razrađen dizajn jedinica

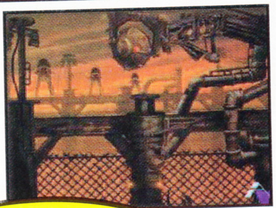
– Naporno upravljanje kamerom i jedinicama

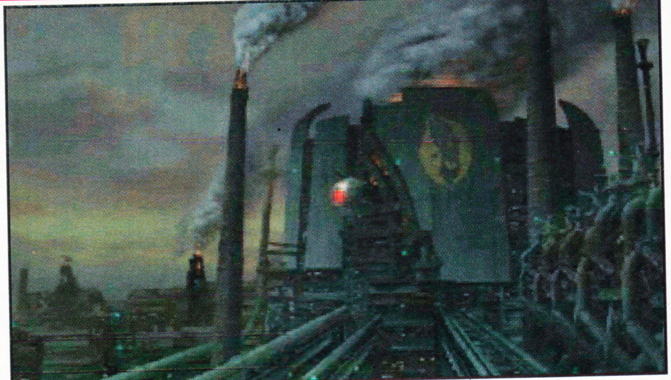


Obradujte svoj računar
pravim
novogodišnjim
poklonom
dođite zajedno na:
www.extreme.co.yu
CD ROM Klub EXTREME
ΠΛΑΤΩ
Knjižara Plato
radno vreme: 09-24, nedeljom 12-24
tel: 063/24 25 24, 011/ 639 121
Hala Pionir, ulaz B
radno vreme: 11-20, subotom 09-14
tel: 011/754 945

Oddworld: Abe's Oddisey







Ništa ne sluteći, Abe je vredno i marljivo radio u firmi Rupture Farms. Ali, jedne večeri nehotice saznaje za tajne planove ove firme koja se inače bavi proizvodnjom mesa u Oddworldu. Kako je proizvodnja i prodaja išla fenomenalno za Glukonce, posednike ove kompanije, tako se i broj stvorenja u Oddworldu smanjivao. Pošto je broj Scrabova i Paramite-ova rapidno opadao, Glukonci su pod hitno morali pronaći adekvatnu zamenu i naravno, našli su je u Abeu i njegovoj Mudokanskoj braći.

Tako su barem rekli programeri pod nazivom Oddworld Inhabitants koji su u saradnji sa GT Interactiveom izbacili ovu fantastičnu igru. Dakle, cilj je jasan. Morate pobeći iz Rupture Farmsa i usput spasiti što više pripadnika svoje vrste iz ruku najkrvavije i najbrutalnije fabrike za proizvodnju mesa u univerzumu.

Oddworld je neskrolujuća platforma tipa Prince-a ili Flashback-a, i predstavlja pravo malo remek delo. Dizajneri su genijalno odradili svoj deo posla, tako da svako stvorenje u igri ima svoj jezik, način kretanja i sl. Sva ta stvorenja su i odlično animirana pa se stiče utisak kao da su živa i da stvarno postoje na nekoj dalekoj planeti. Takođe, lokacije po kojima se krećete su raznovrsne i lepo osmišljene tako da vam se čini da se nalazite u nekom stranom, ali istinitom svetu.

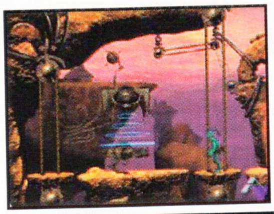
Minimum: 32 MB RAM Pentium 166 MHz SVGA karta

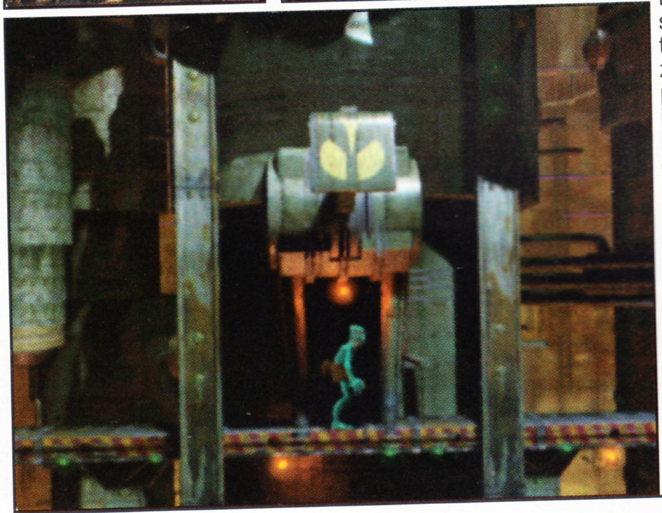
Abe poseduje sposobnost Chantovanja, odnosno preuzimanja vlasti nad telom drugog stvorenja. Tu sposobnost ćete često koristiti u igri, a takođe ćete i trčati po platformama, skakati, kotrljati se, bežati od neprijatelja i pričati sa prijateljima. Prilikom pričanja ćete čuti jedan od najsimpatičnijih glasova dosada. Ono je jednostavno i sastoji se od rečenica Prati me, ili Čekaj ovde, sve u funkciji što bezbednijeg spasavanja ostalih Mudokanaca. Odavde se da zaključiti da ima dosta komandi, i da ih je potrebno dobro proučiti i naučiti, što neće biti veći problem jer su prvi nivoi napravljeni upravo u tu svrhu.

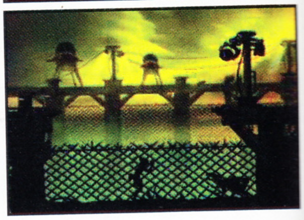
Prelazi iz jedne celine u drugu su u vidu animacija pri čemu se poslednji frejm animacije ukoči i predstavlja prvi ekran nove celine! To izgleda zaista spektakularno, tako da je prošlo par sekundi dok nisam shvatio da je animacija završena. Kreativnost programera u ovoj igri je ispoljena na svakom koraku. Igra je brza i dinamična, puna akcije, ali takođe zahteva oprezno i taktičko razmišljanje. Da bi prebrodio opasnosti i prepreke na svom putu Abe će morati da ujedini sve svoje sposobnosti, kako fizičke tako i psihičke. Prilikom toga ćete uživati u sjajnoj animaciji, grafici, zvuku... svemu. Mala zamerka se može uputiti na težinu igre.

Obično posle i najmanje neopreznosti i greške bivate izršetani, pojedeni i sl. Iako imate bezbroj života, naporno je po stoti put prelaziti jedan isti deo igre. Zbog toga morate biti maksimalno koncentrisani i uvežbani u izvođenju komandi.

Ali ovo je izgleda jedina, i to mala zamerka igri, zanemarljiva u odnosu na ono što igra pruža. Tokom igre i sami ćete biti uvučeni u neobičan svet Oddworlda i zajdeno sa Abeom preživeti jednu veliku i nezaboravnu avanturu.







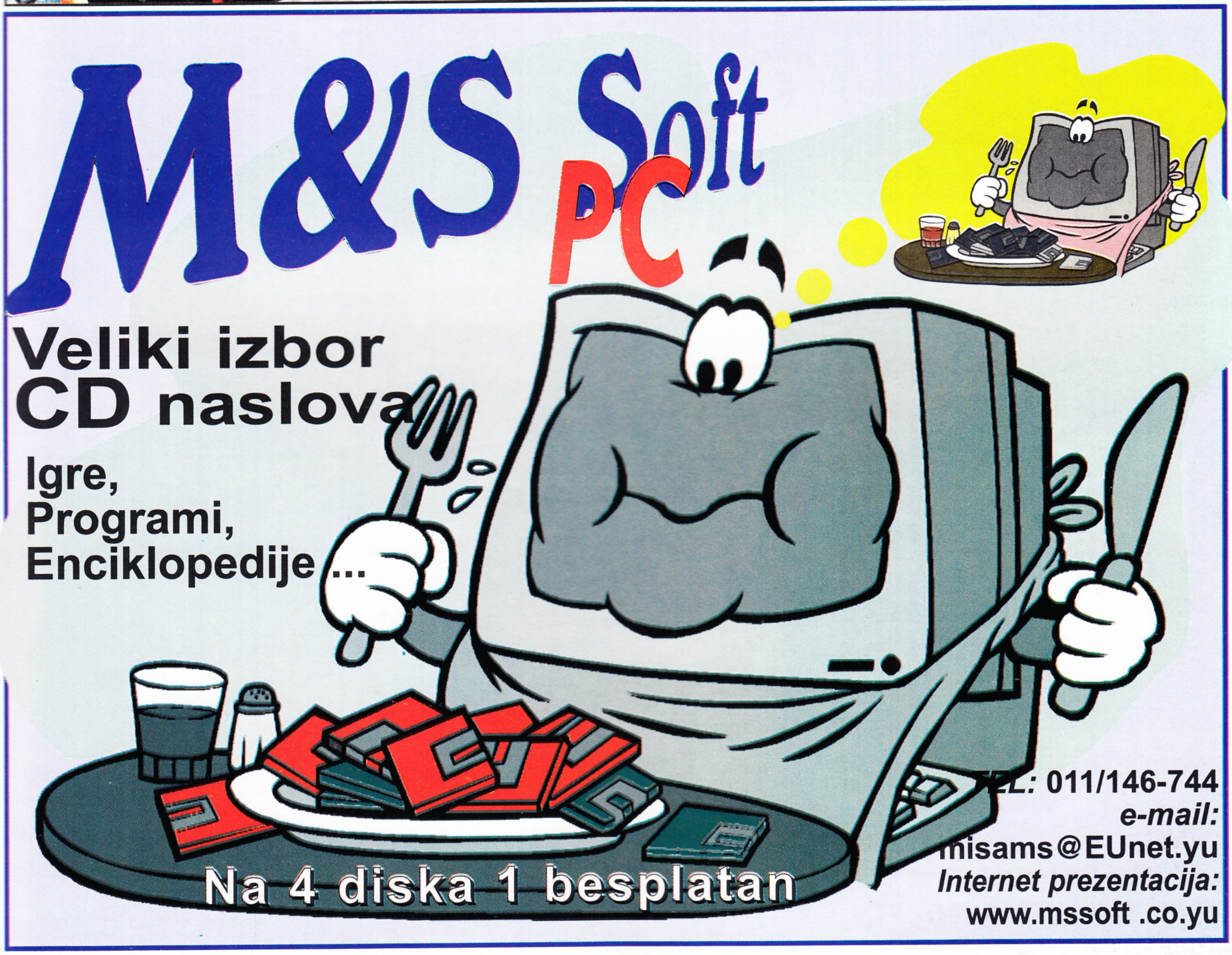
IgroMe®

Grafika	5
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	4

+ Veliki sprajtovi, odlična pozadinska animacija

– Neki nivoi su preteški

DOM OMLADINE
PC CD KLUB
Kompilacije
Mp3
MAVERICK
Multimedijalni hardver
Igre
Multimedija
Programi
SVAKE NEDELJE NOVI MEGA HITOVI
Makedonska 22
tel: 334 05 12 * 10-22 h


M&S Soft
PC
Veliki izbor CD naslova
Igre,
Programi,
Enciklopedije ...
TEL: 011/146-744
e-mail:
misams@EUnet.yu
Internet prezentacija:
www.mssoft .co.yu
Na 4 diska 1 besplatan

DUNE SOFT

www.net.yu/~dunesoft
Email: dunesoft@net.yu
tel. 011/3112-959
12-22 h

PORNO:

ENDLESLY
DOMINATION NATION
BLOW DRY
JENTEAL LOVES ROCC
BLONDE JUSTICE
DIRTY LOOKS
T.T'S ORIENTAL
SPRITZ PARADE !
VIRTUAL SEX WITH ASI
SPACE SIRENS
SCRUE
DOUBLE HEADER
SUGESTIVE BEHAVIOR
TRAPPED
WHITE WEDDING
PORNO POKER
VICE
HONEY
MATA HARY
GREAT SEX ......

IGRE:

NBA live '99
FIFA '99
LS GOLF '99
SIN
RAILROAD TYCOON 2
SHOGO
FALLOUT 2
RED BARON 3D
FIFTH ELEMENT
GET MEDIVAL
NIGHT LONG (3 CD)
MONTEZUMA RETURNS
EUROPIEN AIR WAR
TEST DRIVE OFFROAD2
ENEMY INFESTATION
STWARS:DROIDWORKS
SPACE BUNNIES
TRESPASSER
PEOPLE'S GENERAL
SEVEN KINGDOMS AA
BARRAGE
XENOCRACY
ALIES & AXIS
M.I.A.
CAESAR 3
KNIGHTS & MARCHANTS
TOTAL AIR WAR
ISRAELI AIR FORCES
HEART OF DARKNES
LODE RUNNER 2
CREATURES 2
JAZZ JACKRABBIT 2
ULT. SOC. MANAGER 98
PREMIERE MANAGER 98
EGYPAT
RAINBOW SIX
ABYSS
GRAND PRIX 98
LION KING 2
KKND 2 (2 CD)
SMALL SOLDIERS
NEED FOR SPEED 3
DUNE 2000
MOTOCROS MADNESS
ICARUS
INDUSTRY GIANT
COMMANDOS
ADRENIX
WAR GAMES
VEGAS FEVER
HOUSE OF THE DEAD
SWAT 2
GRAND PRIX LEGENDS
X-COM : INTERCEPTOR
MORTAL KOMBAT 4

+500 DRUGIH NASLOVA!!!

1CD = 5-8 DM

ENCIKLOPEDIJE:

BRITANICA 99 (3 CD)
ENCARTA 99 (2 CD)
ENCRATA WOLD ATLAS
LEARN TO SPEAK ENGLISH
THE BEATLES
PINK FLOYD
POP & ROCK ANTOLOGY
CLASICAL MUSIC
COREL AUTO GUIDE
WORLD OF FLIGHT
ENC. OF SOCCER
ENC. OF NATURE
ENC. OF SPACE
ENC. OF HISTORY
ANCIENT WORLDS
WIRLD OF WISDOM
THE UNXPLAINED
OCEANC,DOGS,GUNS.......

PROGRAMI:

VISUAL STUDIO 98 (6 CD)
TYPING MANAGER
BORLAND DELPHY 4.0
WINDOWS 98
FRONT PAGE 98
ADOBE PHOTOSHOP 5
3D STUDIO MAX
COREL DRAW 8
AUTO CAD 14
MS OFFICE 97
WINDOWS 97
VISUAL C ++ 5.0
VISUAL BACIC 5.0

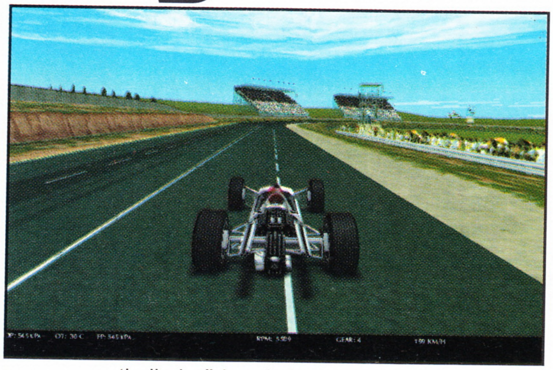
- SKLAPANJE RACUNARA
- NADOGRADNJA RACUNARA
- SKENIRANJE
- LASERSKA STAMPA
- BACK UP HDD
- SNIMANJE CD ROMOVA NA VELIKO I MALO
- CD KLUB (IZNAJMLJIVANJE)

Grand Prix Legends

Simulacije vožnji u zadnje vreme postaju pomalo monotone: voženje bolida vrednih milione dolara, koji su kao zalepljeni za asfalt je možda nekada i bilo zanimljivo ali sada već postaje stereotipno. Ono što raduje jeste da su ljudi iz Papirus-a pod okriljem sve veće i veće Sierra-e, uneli malo svežine u ovaj tip igara.

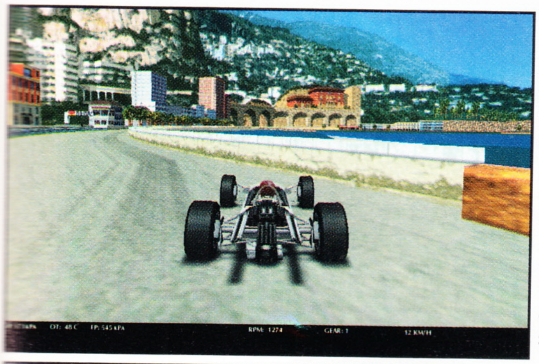
Posle kratkog i ne toliko efektnog introa, obrešćete se na stazama iz '60-ih godina sa bolidima koji iz našeg sadašnjeg ugla gledanja izgledaju ako ne smešno a ono barem malo neozbiljno. U to vreme to su bili najbrži četvorotočkaši i bilo je potrebno mnogo hrabrosti pa sesti u nešto tako slabašno što ide dosta brzo. Međutim, evolucijom takvih vozila mi trenutno uživamo u najbržem cirkusu na svetu: Formuli 1. U to vreme bolidi su se kretali maksimalnom brzinom od 200 Km/h i vozači su bili prepušteni skoro sami sebi i svom umeću.

Na raspolaganju vam je 11 staza: Kyalami (Južna Afrika), Mexico, Monaco, Monza, Mosport (Kanada), Nurburgring, Rouen (Francuska), Silverstone, Spa-Francorchamps, Watkins Glen i Zanvoort. Možete odabrati i jedan od osam bolida: Ferrari 312, Lotus Ford 49, Murasama MA-310, Braham BT24, BRM-p115, Coventry 1912 i Eagle-Weslake T1G. Svaki od bolida možete podešavati do mile volje i do najsitnijih detalja. Najlepše od svega je što ovim podešavanjima možete dobiti i do 20% bolje rezultate. Model ponašanja bolida na stazi je doteran do savršenstva. Tu počinju prvi ozbiljni problemi. Prenošenje realnog ponašanja vozila na stazi je samo po sebi skoro neverovatan poduhvat, koji je ovde uspešno izveden, ali to ima i svoje mane. Kao prvo u realnoj vožnji vi osim vizuelnog kontakta sa dešavanjima imate i neke dodatne informacije ako što su: osećaj proklizavanja i otpor volana, kao i njegovo drmusanje tokom vožnje. Vi u igri imate samo vizuelnu informaciju, zvučnu o proklizavanju a drmusanje volana je isključeno kao opcija jer igra ne podržava force-feed-back volane (?!). Dolazimo do sledećeg. Bolid koji se apsolutno realno ponaša, ali vi zbog nedostatka informacija niste u mogućnosti da upravljate dotičnim kako bi to mogli ili želeli. Posledica: Potrebno je mnogo vežbe da biste uopšte prišli ostalim vozačima u trci. Tu nastaje još jedan problem. AI (ili veštačka inteligencija) vaših suparnika je veoma dobra, i oni reaguju na vašu vožnju. Recimo: ako vas neki od vozača pristigne i vidi da nećete da ga pustite neće stalno uporno pokušavati da vas pretekne već će vrebati povoljnu priliku, da bi svoju podlu nameru sproveo u delo. Jedna od lepših stvari koja funkcioniše, i koju treba koristiti, je tunel efekat. Manifestuje se na sledeći način: vozač koji vozi ispred vas iza sebe ostavlja rupu u vazduhu u kojoj je otpor vazduha manji pa lako postižete veću brzinu sa manje uložene snage motora i lakše dolazite u poziciju za preticanje. Proklizavanje i zanošenje bolida urađeno je sa dosta pažnje i prosto čudi da je postignut toliki nivo realnosti. Okolina je malo problematična.



Minimum: Pentuim 166MHz, Windows 95/98 sa DirectX 5.0, 32 MB RAM, 2X CD-ROM, 2MB SVGA

Grafika je što se tiče samih bolida skoro savršena. Takođe su i kontrolne table prenesene što je vernije moglo (detalj sa crvenom skazaljkom na brzinometru koja pokazuje maximalnu dostignutu brzinu me oduševljava). Većina objekata je flat tipa (u jednoj ravni) i u većini slučajeva se kroz objekte koji su na stazi (grmlje i ljudi) može proći bez vidnih posledica. To lepo izgleda i na prvi pogled je ok sve dok ne izletite za staze pa, recimo šumu, pogledate iz malo neuobičajenijeg ugla. Onda je to u najmanju ruku smešno. Naravno, ima onih koji će reći da vozač treba da se skocentriše na stazu, ali onda je trebalo uraditi samo stazu i bolid, što ćete priznati nije baš igra koju biste voleli da odigrate. Prividna trodimenzionalnost ogleda se i u tome da ćete vrlo često nekim od delova bolida prolaziti kroz teksture (zaštitna ograda ili bankina). Sve ove mane mogle bi se opravdati željom da igra postiže što veće frame-rate-ove ali to nije slučaj. Kada vozite sami na stazi sve je OK i lepo klizi sa 20-30 frame-ova. Međutim, kada na startu postoji 10-15 ostalih vozača frame-rate pada na 10-15 što je jedva igrivo. Svi detalji po pitanju grafike su do detalja konfigurabilni tako je najbolje eksperimentisati dok se ne dođe do zadovoljavajućih rezultata.



Zvuk u igri uglavnom se bazira na zvuku motora koji je korektno odrađen i karakterističan je za svaki bolid ponaosob. Ostali zvuci poput škripe guma, udaranja o bankinu i sl. su pomalo traljavi i uvek isti. Čak se efekat kotrljanja točkova po blatu i travi ne razlikuje.

U mreži ova igra se ponaša sasvim OK. Ono najlepše je što se na Internetu može naći programčić koji vam omogućava da pored igrača u vašoj lokalnoj mreži učestvuju trkači i sa Interneta (potražite: Eagle Womans Grand Prix Legends site)

Sve izneseno mnoge će odvratiti od igranja ove igre. Za razliku od te većine one prave zaljubljenike u trke, koji obožavaju da budže mašine, odmereno dodaju i oduzimaju gas, i koče na vreme ovo je pravi pogodak. Istina može se uključiti da vam komjuter pomaže pri kočenju, upravljanju i menjanju brzina ali to onda nije to.

Još jedna napomena: ako posedujete Cyrix procesor očekujte probleme: igra nije optimizovana za taj procesor.

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	2
Atmosfera	4
Igrivost	3

+ Fenomenalni fizički model bolida

- Dotični model ne može iz igre da se uprošćava

RailRoad

Railroad Tycoon II je stigao pred izlazak decembarskog broja, a svojim kvalitetima svakako zaslužuje dužnu pažnju. Railroad Tycoon II i Sierrin Caesar III predstavljaju najbolje predstavnike upravljačkih simulacija u poslednjih nekoliko meseci (mada je objektivno ova druga nešto bolja). Kuća koja sada stoji iza ovog naslova (prvi deo je pravio Microprose) je novoosnovana firma Gathering of Developers (okupljanje stvaralaca). Ona objedinjuje više poznatih kompanija (3D Realms, Epic Megagames, Terminal Reality, Ritual Ent. i PopTop Software), i ozbiljno kreće u osvajanje softverskog tržišta. Ogranak koji je imao vodeću ulogu prilikom izrade ovog naslova je PopTop Software (Heroes of Might&Magic).

Dakle, svi zaljubljenici u gvozdene konje (iron horse - popularan naziv za vozove), ne bi smeli da propuste ovo delo, ali i ostali mogu da se oprobaju da se nose sa svim teškoćama koje stoje pred procesom izgradnje kompleksne železničke mreže.

Pri samom startu, pruža vam se izbor igranja kampanje ili pojedinačnih scenarija. Kampanja ima ogroman broj misija misija, sve do 2020.godine. U prvoj, igra prati zbivanja od 1830. u Americi (16 godina nakon što je Englez Stivenson konstruisao prvu parnu lokomotivu). Cilj je da se povežu gradovi Ohajo i Baltimor (Ohajo - Baltimor je zaista bila prva železnička linija u Americi). Na početku, potrebno je da napravite svoju firmu za izgradnju železnice. Duplim klikom na New Company u donjem delu, dolazite do opcije gde upisujete ime vaše kompanije i birate njen grafički logo. Nakon toga, prvo gradove povezujete prugama, a zatim postavljate stanice (od malih do skupih i luksuznih). Ne zaboravite da ih stavite blizu grada, i obavezno odmah pored pruge, inače neće biti funkcionalne. Sledeći korak je nabavka voza. Kada izaberete model, određujete mu polaznu stanicu, kao i tip robe koje prevozi vagon (hrana, stoka, seno, ugalj, drva, gvožđe...). Naravno, pre svega napravite putničke vozove, jer prodaja karata je najbolji način zarade. Misije su nelinearne, i uvek možete da igrate po svom nahođenju, da povezujete gradove po želji i slično. U kasnijim misijama ćete morati da gradite znatno kompleksnije mreže, koristiti duple pruge, kupovati savremenije i skuplje vozove, itd. U jednoj od misija sa početka 20. veka, radićete lično za Ruzvelta. Moći ćete da gradite i u Kanadi, Francuskoj, Nemačkoj, Japanu, srednjoj Evropi (ovo je posebno zanimljivo, jer je na karti ucrtan naš glavni grad) i u drugim regijama. Pored glavnog cilja (povezivanje više gradova), predviđene su i posebne nagrade ukoliko steknete veliki kapital (10-20 miliona $). Na vama ostaje da se dalje snađete, a i u okviru igre postoji i Tutorial sa trenažnom mapom.

Što se tiče scenarija, tu možete izabrati mapu Britanije, zapadne Amerike, juga Amerike, Evrope, Mediterana... i odrediti broj kompjuterskih igrača.

U igri postoje i mnogi propratni elementi, poput mogućnosti građenja niza objekata pored stanice - restorani, saloni, hoteli, silosi... Osnovno za svaku stanicu je da

IgroMe®

Grafika	3
Muzika	5
Atmosfera	4
Igrivost	4

bude snabdevena vodom, a sa vremenom i postepenim prilivom zelenih novčanica, možete je opremiti kojim hotelom, restoranom i dr. Kao poslastica, za sve koji žele da grade na svojeručno napravljenim terenima, ubačen je editor mapa koji je veoma lak za korišćenje.

Interfejs je jednostavan, i svodi se na ikonice u levom delu ekrana. One služe za postavljanje pruga, stanica, čišćenja zemljišta (u tu svrhu koriste se preteče današnjih buldožera, kojima prilagođavate majku prirodu vašim zamislima), i nabavku vozova. Svaka od ovih akcija je propraćena diskretnim animacijama u donjem desnom delu ekrana. Veoma korisne stvari obavljate i preko velike knjige koja se pojavljuje periodično. Ima više odeljaka, a najvažniji je finances. Tu možete videti vaše finansijsko stanje stvari, dakle, koliko ste para potrošili, kako vam ide sticanje novca itd. Ukoliko trenutno nemate kapital a preko vam je potreban, uvek se možete zaduživati i otići u minus (gledajte samo da pametno zajmite).

Grafika je sasvim solidna i u skladu je sa današnjim standardima, a nivo detalja se može namestiti (od very low do very high) i prilagoditi snazi vašeg kompjutera. Mapa je dosta statična pošto su prisutne samo neke sitnije animacije. Možda ne bi bilo loše da su animirani ljudi koji ulaze i izlaze iz voza, ili nešto slično po gradovima, šumama, rekama... Ipak, ovo je mirniji tip igre (za razliku od dinamičnog Caesar-a III). Bilo kako bilo, to je već stvar ličnog ukusa, i ova mana vam sigurno neće puno smetati u poređenju sa ostalim elementima igre.

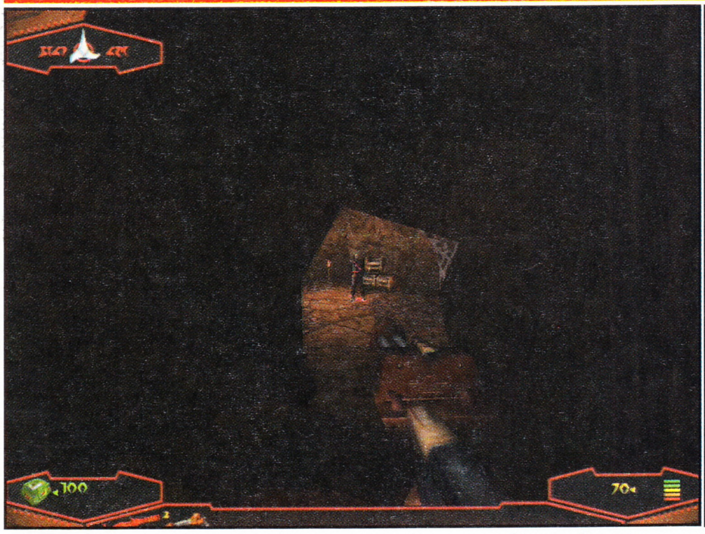
Što se tiče muzičke podloge, tu zaista nema šta da se prigovori. Autori igre su verovatno veliki zaljubljenici u bluz muziku, i 15 CD audio numera u country - blues stilu se odlično uklopa u atmosferu. Ko bude kupio ovaj naslov, pored same igre praktično će dobiti i neku vrstu Best of bluz izvođača. Zvučni efekti su isto tako dobro odrađeni, poput zvuka lokomotiva, zatim zavijanje vetrova u planinskim regijama, toka reke i slično.

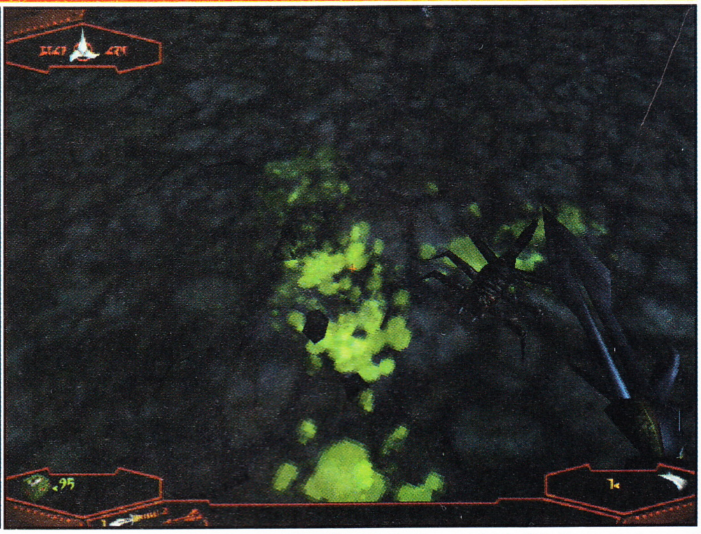
Od ove igre ne treba očekivati ništa spektakularno. Ona je jednostavno najbolja simulacija izgradnje železničke mreže (doduše, nema ozbiljnu konkurenciju), sa lakim interfejsom, i svako koga zanima dotična tema se neće razočarati ukoliko je bude odigrao.

Tycoon II

+ Dobra ideja i lepo izvođenje, sjajna muzika

− Statične mape





Na pomen Unreal-a ili njegovog engine-a čućete dijametralno različite komentare. Skala će ići od totalnog pljuvanja po tehnologiji koja ubija srž igranja pa do prelepo animiranih tekstura koje će penzionisati Quake2. Činjenica je da tehnički doterana i usavršena, sveopšte šarena igra ne mora biti naročito dobra. Unreal je bio školski primer. Klingon Honor Guard je to isto, samo u manjoj meri.

Minimum: 32 MB RAM Pentium 233MMX MHz 4MB 3-D karta 4xCD-ROM

naći sve što ste ikada želeli da saznate o hardveru a niste smeli da pitate. Jedan od bisera je da je Creative Labs-ovu zvučnu kartu AWE 64 GOLD igra dokučila kao mono, a 200-250 maraka jeftiniju (i lošiju) vibru kao kvalitet.

Glavni aduti ove igre isti su kao i za njenog tehnološkog prvenca, a to su opšte šarenilo, efekti magle, dima i detaljne texture. Ako se izborite (novčano) sa ovom igrom bićete neprijatno iznenađeni neinventivnošću i nezanimljivim dizajnom misija.

onoga što je jedan od bivših imperatora već prošao), do guše zaglibljeni u uništavanje pobunjeničkog grada (koga je gorepomenuti imperator jednom već sravnio sa zemljom) bivate obavešteni da je došlo do pokušaja atentata i da na vas bezrezervno računaju (kao neiskvarenu mladu dušu) da se krvavo osvetite.

Naoružani ceremonijalnim nožem i pištoljem (blasterom, fejzerom, čime već) krećete kroz sela i gradove rigorozno

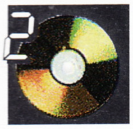
Klingon Honor Guard

Činjenica da je ova igra proradila na samo jednoj od redakcijskih mašina (Celeronu na 450 Mhz) dovoljno govori o njenoj zahtevnosti. 3D karta je neophodna, a bogami i MMX. Instalacija je bila jedna od bolnijih, za koju je predviđen čak i safe mode, a u opcijama možete

Sve vreme se misleći o toma da li je ova verzija koja je pristigla neka beta zbog velikog izbora nedokumentovanih opcija (kada postanu dokumentovane onda su bagovi). Save game nije uvek radio, dok je menu za izbor rasa u stvari izbor težine (mada to nigde ne piše).

Zaplet, u koga vas zamorna i predugačka animacija ne uvodi je sledeći:

Klingonci (za gledaoce sa jeftinijim ulaznicama to je jedna od upadljivijh rasa u star trek-u) kao ratnička i tradicionalistička kultura, u kojoj je položaj počasnog gardiste imperatorke (imperatora u stvari, barem u zadnjih 300 godina) još uvek jako cenjen. Vi kao mladi aspirant na svom testu (prolaskom



tamaneći vaše sunarodnike. Druga oružija možete nalaziti u toku igre, ali pazite, ako nešto puca spektakularno oboriće vam frame rate ispod 2-3.

Uz igru stiže i Unreal editor, koji nismo sasvim shvatili jer je za pravljenje mape/nivoa potrebno znanje objektno orjentisanog programiranja, plus snalaženje sa klasama i objektima u engine-u (dugogodišnje iskustvo u programiranju operativnih sistema u C++ je poželjno).

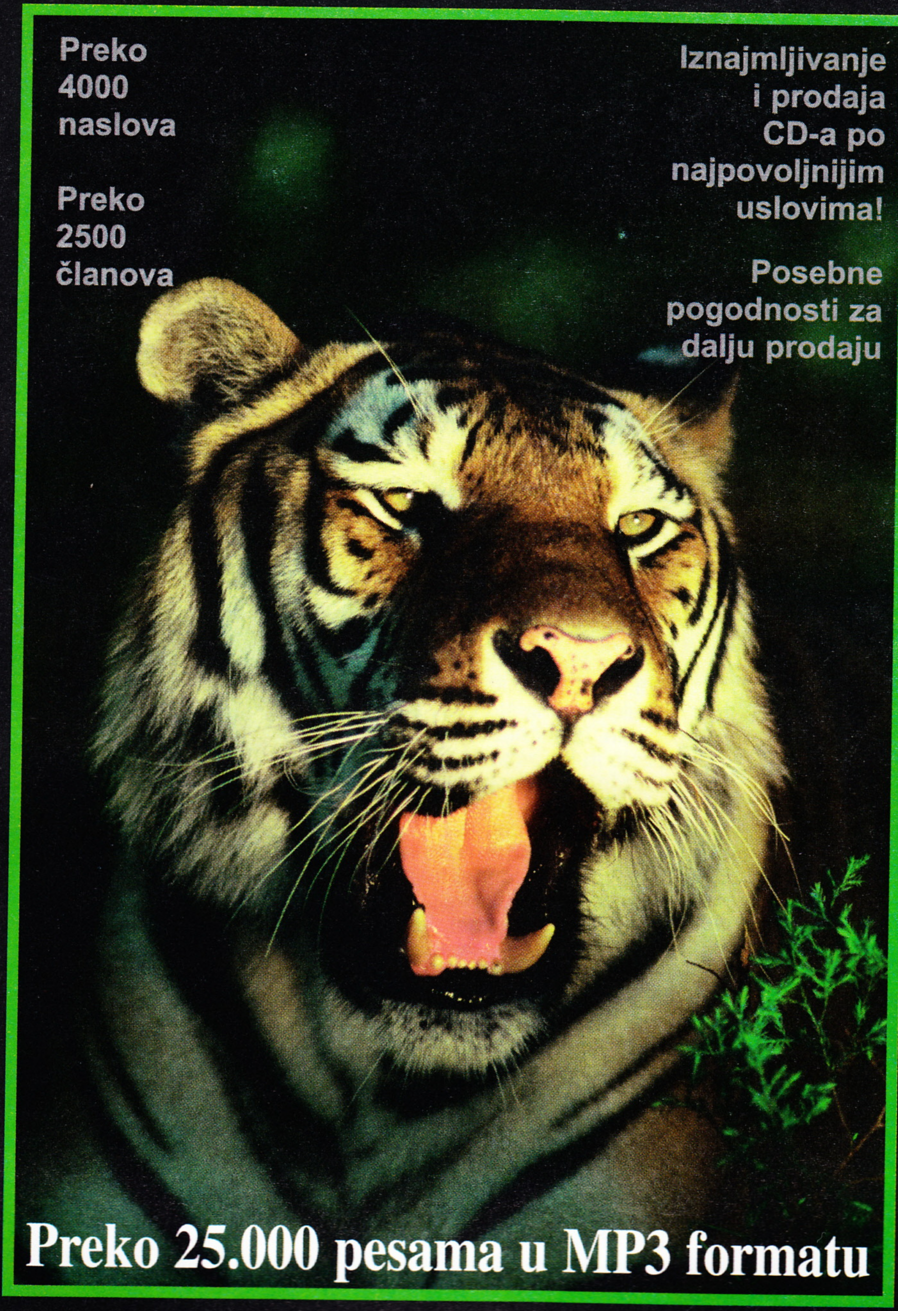
Ako vam nije potreban program za testiranje vaše 3000 DM vredne konfiguracije, batalte...

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	2
Atmosfera	3
Igrivost	3

+ Floruscentne boje su IN, fantastična grafika

– Rašta to i čemu?



MB SOFT

+381 11 695-993

www. mbsoft.co.yu

MB SOFT CD KLUB radno vreme: 11-19 svaki dan sem nedeljom

Tržni centar Merkator, Palmira Toljatija 5/I 11070 Novi Beograd

E-mail: mbsoft@eunet.yu

Kada pomešate seriju Dosije X i igru Tomb raider šta dobijete? Dobijete najnoviji interesantan projekat firme JINX i Ripcord Games - Space Bunnies Must Die!

Dakle, u pitanju je akciona igra, sa pogledom iz trećeg lica, u kojoj preuzimate ulogu devojke Allison. Originalno urađena uvodna animacija, u stilu crtanih filmova, upoznaće vas sa zapletom i nagovestiti vam da ova igra obiluje humorom. Nažalost, sledeća animacija će biti tek završna. Priča je sledeća.

Sestre, Allison i Jocelyne, iako su radile do kasno u noć svakog dana u lokalnom baru na američkom zapadu, imale su veće ambicije i planove za svoje karijere. Maštale su da postanu velike muzičke zvezde. Međutim, jedne noći, sve se promenilo. Te noći, zatvorivši bar, vraćale su se kolima kući. U jednom momentu, ispred kola je izleteo veliki zec. Udarile su ga, i on je ostao da leži na drumu. Jocelyne je izašla iz kola, ne znajući šta je uopšte to biće koje se pojavilo. Bila je prestravljena ugledavši mrtvog džinovskog zeca. Ali najednom, iznad puta se pojavio leteći tanjir i usisao zeca, ali i Jocelyne, i uputio se ka napuštenoj planini. Zbunjena Allison je samo pogledom ispratila odlazak letelice. Sa osvetom na umu, podigla je pištolje sa puta koji su pripadali zecu, sela u kola i uputila se ka planinama. Ali zečevi su joj spremili klopku, i pucali joj u gume iz zasede... Allison je nekako preživela udes. Znala je ko stoji iza ovoga, znala je da je

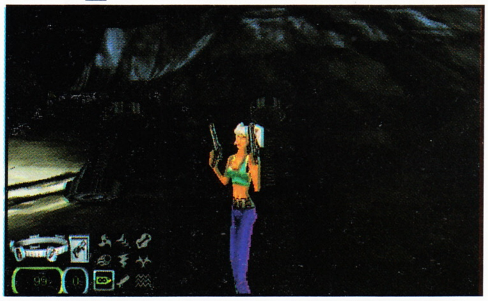
ona jedina koja može da spasi svet od invazije mutiranih zečeva. Shvatila je da postoji samo jedno rešenje - svemirski zečevi moraju umreti! Tada vi nastupate.

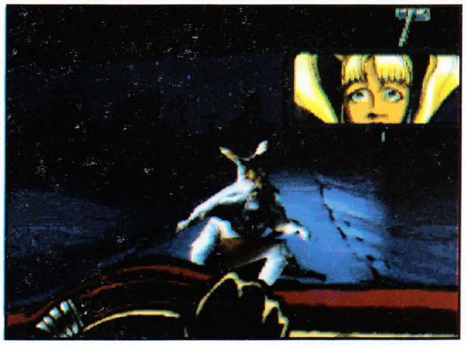
Nakon introa, nalazite se u planinama, gde na svakom ćošku vreba opasnost od zečeva vanzemaljaca. Allison će odmah prokomentarisati situaciju (Čoveče, ovo je kao X-Files!), i vaša avantura kroz 10 nivoa može da počne. Nivoi mogu da budu monotoni, jer su svi pomalo mračni, što i nije baš za pohvalu. Komande ćete lako shvatiti, a možete ih i promeniti. Dakle, strelicama se krećete, imate tastere za skok i čučanj, kao i za upotrebu oružja. Tasterom Num0, zajedno sa kursorskim strelicama, podešavate kameru koja je apsolutno slobodna, tako da možete da je postavite da prati lik iz bilo kog ugla. U donjem levom delu ekrana se nalazi inventar. Kombinacijom tastera

niskoj rezoluciji radio odlično i na sporijem Pentiumu, autori ove igre nisu uspeli da je optimizuju za rad sa običnim računarima. Iako u igri imate izbor između mnogo rezolucija, počevši od 320x200, čak i tada frame-rate ume da bude sporiji nego što bi realno trebalo da bude. Najtužnije je to, što su i sami autori rekli u readme.txt da se neće videti velika poboljšanja između niske i visoke rezolucije, ukoliko koristite softversko renderovanje. Dakle, neki 3D akcelerator će rešiti stvar, a i 32MB RAM-a je poželjno, kako se nivoi ne bi učitavali 3-4 minuta.Šta drugo, do nesposobnost (ili nemarnost) programera. Uz to, postoje i pojedine nekompatibilnosti sa nekim grafičkim karticama. Treba skrenuti pažnju i na lošije rešen sistem snimanja pozicije (samo na predefinisanim mestima), kao i nedorađeno kretanje i pojedine bagove tokom igre.

Muzika je prisutna veoma malo u toku same igre, i u vidu je kraćih ali lepih seg-

Space Bunnies Must Die!





dobijate poteze poput skoka u napred, nazad, i u stranu, kao i pucanje iz skoka. Uz njihovo lukavo korišćenje, manje su šanse da vas zečevi - ubice pogode.

Kao što vidite, naša junakinja Allison, nimalo ne zaostaje za poznatijom konkurentkinjom Larom Kroft. Allison ima sjajne fizičke predispozicije, odlična je gimnastičarka, skače u svim pravcima, a plus je i odlična plesačica (držanje tastera d). Naravno, ni upotreba oružja joj nije slaba strana. Povremeno će vas i zasmejavati svojim komentarima i gestovima. Recimo, nakon što ubije zeca, reći će Asta la vista, bunny, ili nešto sl. Ili naprimer, kada ispije flašicu sa energijom, ljutito će je razbiti o pod. Prilikom trčanja i skakanja, videćete kako joj se duge kike povijaju. Sve ovo utiče na vrlo dobru atmosferu tokom igre.

Mora da se napomene nešto više o zahtevnosti programa.

Dok je, npr. Tomb Raider u

menata u cilju dopunjavanja atmosfere, dok su u uvodnoj, završnoj animaciji, i kreditima prisutne odlične originalne teme.

Ova igra nikako ne može da se pohvali nekom revolucionarnošću, niti da da pomrači slavu Tomb Raider-a, ali bi svi ljubitelji navedene igre i takvih tipa igara, trebalo da probaju ovaj zanimljiv naslov, i ispune dane u iščekivanju Tomb Raider-a III.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 133 MHz
4xCD-ROM

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	3

+ Duhovitost, atmosfera, dobra grafika sa akceleratorima

- Jednoličnost nivoa, nedorađeno kretanje, nerealna zahtevnost

Od ovog broja ste u mogućnosti da se pretplatite na vaš i naš časopis *The Gamer* i to na sledeći način:

Za pretplatu na 6 meseci potrebno je da uplatite iznos od 125,00 din.

Za pretplatu na 12 meseci potrebno je da uplatite iznos od 250,00 din.

Uplatu vršite na žiro račun br.:
40812-685-7-446456
sa svrhom uplate: pretplata na časopis Gamer
a potom nam original uplatnice zajedno sa vašim podacima:
ime, prezime, adresa, telefon pošaljete na adresu:
Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

Ne zaboravite da nas posetite

WWW.GAMER.CO.YU

PLEXTOR

CD STUDIO

Ratka Mitrovića, 13
07-21h

011 5128891

USLUGE SNIMANJA SVIH VRSTA SOFTVERA ZA VAŠ PC

VELIKI IZBOR NAJNOVIJIH IGARA I PROGRAMA

IZNAJMLJIVANJE CD-A

SNIMANJE VRŠIMO NA NAJKVALITETNIJIM DISKOVIMA

BACK-UP VAŠEG HARD DISKA

DOSTAVA NA KUĆNU ADRESU, POŠTOM ILI LIČNO

CENE DISKA OD 5 DO 7 ZAVISNOSTI OD KOLIČINE

POSEBNE POGODNOSTI ZA OTVARANJE CD KLUBOVA

E-mail
nesaplex@eunet.yu

Na prvi pogled svi novi računari su isti!

perollo

Ali, kad otvorite... Nove cene, novi računari!

ECONOMIC
cena: 1110

- Lucky Star MVP3 512kB, AGP
- Cyrix 266 MII
- 32 MB SDRAM
- 2.5 GB Quantum EL
- S3 Virge 4MB, AGP
- Sound Blaster 16 comp.
- CD-ROM 24x
- ADI E33 14"
- Mini tower AT
- Floppy 3.5"
- Tatatura, Mouse, Pad
- 80W Zvucnici

Poklon
Joystick+Slusalice sa mikrofonom+ ... a kupcima modema uz konfiguraciju i 20 sati pretplate na Internet

ECONOMIC II
cena: 1290

- Lucky Star Intel i440LX
- Intel Celeron 300A (128kB)
- 32 MB SDRAM
- 2.5 GB Quantum EL
- SYS 3D 4MB AGP
- Sound Blaster 16 comp.
- CD-ROM 32x
- ADI E33 14"
- Mini tower AT
- Floppy 3.5"
- Tatatura, Mouse, Pad
- 80W Zvucnici

Poklon
Joystick+Slusalice sa mikrofonom+ ... a kupcima modema uz konfiguraciju i 20 sati pretplate na Internet

CLASSIC
cena: 1450

- Chaintech 6ESA2, EX, AGP
- Intel Celeron 333 (128kB)
- 32 MB SDRAM
- 3.2 GB Quantum EX
- SYS 3D 4MB AGP
- PCI Solo ESS onboard
- CD-ROM 34x ASUS
- ADI E33 14"
- Midi tower ATX
- Floppy 3.5"
- Tatatura, Mouse, Pad
- MaCase 120W Zvucnici

Poklon
Joystick+Slusalice sa mikrofonom+ ... a kupcima modema uz konfiguraciju i 20 sati pretplate na Internet

3D PLAYER
cena: 1470

- Chaintech 5AGM2
- K6-2 300 3D Now!
- 32 MB SDRAM PC100
- 3.2 GB Quantum EX
- ASUS V3000Riva, 4MB, AGP
- Sound Blaster 16 comp.
- 34x ASUS
- ADI E44 15"
- Mini tower AT
- Floppy 3.5"
- Tatatura, Mouse, Pad
- MaCase 120W Zvucnici

Poklon
Joystick+Slusalice sa mikrofonom+ ... a kupcima modema uz konfiguraciju i 20 sati pretplate na Internet

3D PLAYER II
cena: 1910

- ASUS P5A, AGP, 120 MHz
- K6-2 300 3D Now!
- 64 MB SDRAM PC100
- 6.4 GB Quantum EX
- ASUS V3000ZX, 8MB, 2x AGP
- PCI Solo ESS onboard
- 40x ASUS
- ADI E44 15"
- Midi ATX MaCase Wide
- Floppy 3.5"
- Tatatura, Mouse, Pad
- MaCase 300W Subwoofer

Poklon
Joystick+Slusalice sa mikrofonom+ ... a kupcima modema uz konfiguraciju i 20 sati pretplate na Internet

DREAM
cena: 3310

- ASUS BX, AGP, 100 MHz
- Intel P II 400 Deschutes
- 128 MB SDRAM PC100
- 8.4 GB Quantum EX
- ASUS V3400TNT, 16MB, AGP
- Creative Labs PCI 128
- 40x ASUS
- Philips 107MB
- Midi ATX MaCase Wide
- Floppy 3.5"
- Tatatura PS/2
- Mouse Logitech PS/2, Pad

Poklon
Joystick+Slusalice sa mikrofonom+ ... a kupcima modema uz konfiguraciju i 20 sati pretplate na Internet

IZ PONUDE IZDVAJAMO

ASUS products:
- Alladin P5A-B,AT, 120MHz 180
- Alladin P5A,+PCI SB, 120MHz...200
- Intel BX P2B..............................290
- CD-ROM 34x 115
- CD-ROM 40x 135
- V3000 (Riva128, 4MB, AGP)......120
- V3000 (Riva128, 4MB, AGP, TV i/o) 145
- V3000ZX (RivaZX, 8MB, 2xAGP) 190
- V3400TNT (RivaTNT, 8MB, TV i/o) ....call!
- V3400TNT (RivaTNT, 16MB, TV i/o) ....call!

Lucky Star products:
- Intel LX 165
- Intel BX ATX.............................call!
- TV card + Remote Control !!! 180

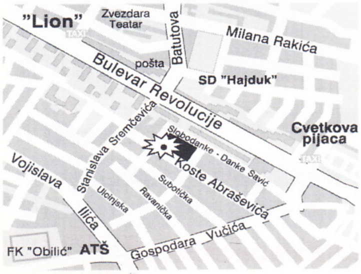
Real Vision products:
- Flash3D Voodoo1........................120
- Flash3D II VoodooII - 12MB ......call!

MaCase products:
- Speakers 80W 40
- Speakers 120W 50
- Speakers 180W 70
- Subwoofer 300W+260W sateliti..160
- Desktop ATX 250W 190
- Midi Tower ATX 250W 190
- Wide Mini ATX 250W KA-580 190
- Big Tower ATX 250W, 4 bey,......250
- Big Tower ATX 300W, 6 bey.......280

NET solutions:
- Modem Rockwell 33600 70
- Modem Diamond Supra Max V.90, PCI, 56k...110
- WEB Camera CMOS color 190

(uz svaki od NET solutions proizvoda – poklon 10 sati interneta)

Garancija: 1 godina za konfiguracije i komponente, 2 godine za Quantum EL diskove (i u konfiguracijama), 3 godine za ADI monitore



OPTIMUS

OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju
i prodaju računara d.o.o.

Koste Abraševića 11, Tel: 011/404-543
e-mail: optimus@absolutok.com www.optimus.co.yu

Caesar III

Nakon izuzetno zanimljive borbe lavova i gladijatora u rimskom koloseumu, jedan od uglednijih i bogatijih ljudi iz patricijske klase sa velikim ambicijama, probijao se kroz nepreglednu masu vidno uzbudjenih i zadovoljnih ljudi. Izašavši na široke ulice Rima, spazio je imperatorovog konzula koji mu se približavao, a zatim mu saopštio poruku. Po Cezarovom odobrenju, mladić je stavljen na čelo jedne od brojnih rimskih provincija, sa neograničenim mogućnostima stvaranja i upravljanja gradom prema ličnom nahodjenju. Njegova sudbina zavisiće od vašeg dara za kreiranje, organizaciju i odbranu grada. Hoćete li pokupiti slavu i ukrasiti stranice istorije vašim imenom, ili ćete biti jedan u nizu nebitnih sitnih vladara, a ogorčen narod vas se prisećati uz namrgodjeno lice?

Da, najnoviji nastavak izuzetno popularnog i dobro prodavanog Sierrinog Caesar serijala je pred nama. Svi koji su igrali starije delove (pogotovo drugi) će se vrlo dobro snaći, jer suštinski igra je ostala ista. Najvažnije novosti su što se sada sve obavlja na jednoj glavnoj mapi(kod Caesar-a II, postojalo je više posebnih ekrana), a tu je i nelinearna kampanja sa istorijskim misijama. Shodno sadašnjim standardima, ista ideja je smeštena u moderno okruženje sa lepom grafikom, praćena izvrsnom muzikom i zvučnim efektima, i konačno, obogaćena nizom animacija.

Prva od tih animacija, dugačka i dinamična, pripremiće vas za buduće iskušaje. Uradjena u stilu legendarnog filma Ben Hur, sa scenama borbe rimskih legija sa varvarima, ili trka dvokolica na hipodromu, uliće vam dodatnu volju za igranjem ove mešavine strategije i upravljačke simulacije. A kasnije, samo najbolji i najuporniji će ostati.

Na početku, postavljate razne gradjevine na prethodno praznom terenu, i polako konstruišete grad. Gradjevine ubrzo oživljavaju, grad se budi, a imigranti, načuvši za njega, pristižu i povećavaju vam broj stanovnika. Uporedo sa tim, pred vama se postavljaju mnogi novi problemi koje morate prebroditi, poput prehrane vašeg naroda, briga o njihovom zdravlju, održavanje festivala i drugih zabava, te obračunavanje sa neprijateljima.

Glavna kampanja u igri je zamišljena kao stvaranje karijere. Prvobitno morate preći par trenažnih misija, a onda se upustiti u još teže zadatke. Igrač ima izbor prilikom izbora misija, zavisno da li više voli mirnije provincije, ili one u kojima svaki čas vreba upad od rimskih neprijatelja. Kada ispunite zadatke date misije(treba

dostići odredjen broj stanovnika, izvestan kulturni nivo, rešiti ratno stanje i sl.) dobijate poruku o unapredjenju. Njega možete odmah prihvatiti i preći na novu provinciju(mapu) ili ignorisati ga i upravljati trenutnim gradom još neko vreme. Za one koji nisu upoznati sa sistemom gradjenja i upravljanja, evo najvažnijih objašnjenja kao i taktike prilikom igranja(naravno, svako može da stvara grad po ličnom ukusu).

Za početak, najbolje je dobro proučiti datu mapu, kako bi se uočila polja pogodna za dizanje farmi i voćnjaka, rudnika i drugo. Zatim, ukoliko želite možete krčiti šume i omogućiti stvaranje gradjevina na tom mestu. Odredite gde će vam biti centar grada, i prvo postavite nekoliko kuća. Uvidećete novopridošle imigrante koji vuku kolica sa stvarima i useljavaju se u vaš grad. Na početku, oni su samo zaintrigirani novoosnovanim gradom, ali da biste ih konstantno privlačili, grad treba da odiše razvijenim životom. Ukoliko stvari postavite na svoje mesto, ne brinite. Dobar glas o vašem gradu će se

brzo širiti van vaših zidina, a ljudi će pristizati u velikom broju.

Medjutim, ukoliko niste dorasli zadacima koji će se javiti, i ono malo naroda će početi da napušta grad, prenoseći poruke o nesposobnom vladaru.

Putevi su jedna od bitnijih stavki koje odredjuju uspešnost vašeg grada. Trudite se da pravite što jednostavnije, ali i funkcionalnije mreže istih. Sve gradjevine, da bi normalno obavljale svoju namenu, moraju imati pristup putu, tj. povezanost sa kućama vaših gradjana. Rudnike, kamenolome i sl. sagradite na distanci od centra, jer puno buke se neće svideti narodu. Bez vode nema života, tako da ćete morati dobro snabdeti vaš grad preko primitivnog načina sa bunarima, ali kasnije i sa dosta kompleksnijim sistemom. Rezervoare postavljate na obalama, akveduktima prenosite vodu u željenom pravcu, a onda opet sagradite rezervoar negde u centru grada, iz kog se dalje snabdevaju fontane, javna kupatila. . .

Rimljani obožavaju zabavu, i zato gradite koloseume, hipodrome, škole za gladijatore, kuće za lavove(ukrotitelj lavova je omiljen posao) i sl. Zapamtite, srećan narod je i produktivan narod.

Miltarne gradjevine(fort,baracs,weapon shop) sagradite što pre, ukoliko smatrate da postoji opasnost od napada neprijatelja. Da biste gradili vojnike, prvobitno morate proizvoditi gvožđe(iron mine), a zatim ga radnici nose na obradu u weapon shop i stvaraju oružja.

CAKE I TRIKOVI

- **Gradite bolnicu (ne biste želeli kugu u vašem gradu)**
- **Bašte i ukrasni putevi će oraspoložiti narod**
- **Kada prikupite dosta robe, trgujte, jer je to način sticanja kapitala**
- **Poštujte religiju, gradite hramove, i bogovi će biti na vašoj strani**
- **Zidine izvan grada i kule na njima će dobro namučiti neprijatelje**

IgroMe®

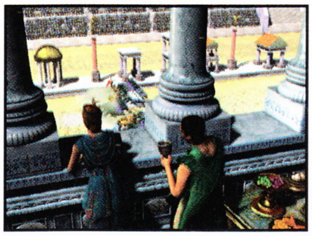
Grafika	4
Muzika	5
Atmosfera	5
Igrivost	4

Prilikom upada neprijatelja, startuje se dinamična muzika, a na vama ostaje da pokažete kako se dočekuju nepoželjni varvari. Ne bi bilo loše da je primenjen sistem klasične real-time strategije(npr. Age of Empires) tokom borbe, što bi se moglo svrstati u malo mana ove igre, koje ne utiču bitno na krajnju ocenu. Ovde istovremeno pomerate čitav odred(bez obzira koliko ljudi ga čini), a svaki rod(legije,konjanici. . .)ima svoju posebnu gradjevinu za proizvodjenje. Za pohvalu je što možete birati između više formacija prilikom kretanja vašeg odreda.

Prosperitet grada će vam omogućiti sledeći faktori-niske takse, solidne plate, dovoljno hrane i vode, kao i nivo zaposlenosti. Može se javiti problem u vidu upražnjenih radnih mesta, ili obrnuto, više ljudi nego posla. Trudite se da ovo rešite na vreme, kako nezadovoljstvo naroda ne bi raslo.

Novca ćete u početku imati dosta, ali da bi ste omogućili kasniji priliv, morate poslati vaše ljude da skupljaju taksu od naroda(nemojte preterivati) ili još bolje, trgovati sa bliskim zemljama(to vršite na mapi sveta, gde prvo odredite zemlju za trgovinu, a onda kliknete na open trade route). Nevolje zbog manjka novca mogu biti popriličan problem.

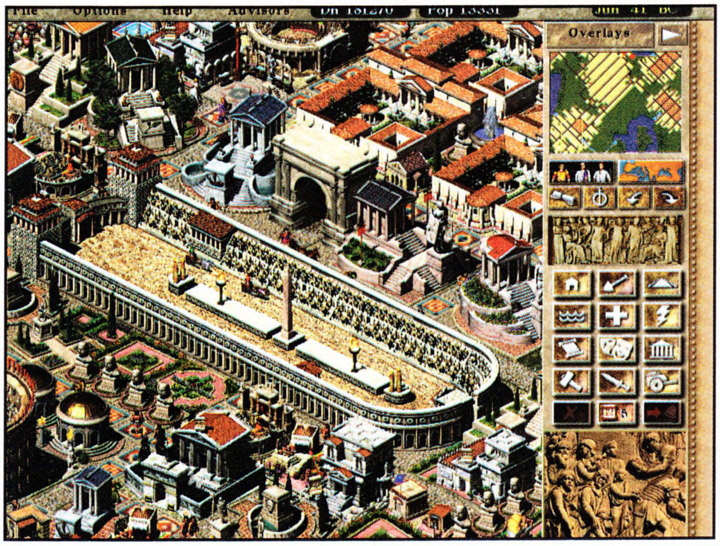
Evo jedne simpatične situacije u koju je zapao autor ovog teksta. Samouvereno razvivši grad na visinama Alpa, i napravivši moćnu vojsku sačinjenu od rimske legije i konjice, čekao je konačni obračun sa Kartaginom, predvodjenom strašnim Hanibalom. Medjutim, zapavši odavno u loše odnose sa Rimskim vrhom zbog loše finansijske situacije i nemogućnosti vraćanja duga Cezaru, našao se pod dvostrukim udarom. Sa severa je upala Hanibalova vojska, a sa juga Cezarove ogromne legije sa ciljem da uhapse neposlušnog guvernera. Pogadjate šta se dalje izdešavalo. . . Igra inače toliko obiluje sitnicama, detaljima, podmenijima i dr. da prosto nismo u mogućnosti da ovde sve izložimo. Za mnogo drugih saveta, pogledajte odlično uradjen Help u igri.



Grafika u igri je izuzetno prijatna za gledanje, a možete je dići i do rezolucije od 1024*768. Boje terena su lepe,šarene, kao i slike gradjevina. Animacija likova je prirodna, a tu su i dodatni elementi, poput čopora vukova, jata riba i slično.

Ni muzika nije razočarala, čak šta više. Javlja se još tokom instalacije programa, a tokom igre apsolutno će upotpuniti atmosferu(šteta što ne može da se čuje u ovom opisu). Zvučni efekti su veoma brojni, a najzanimljiviji su oni koje dobijate desnim klikom na jednog od vašeg stanovnika. Baza zvukova je bogata i raznovrsna, i svaka vrsta gradjana ima svoje odgovarajuće rečenice. Ukoliko u gradu ne ide baš sve po planu, narod se neće ustručavati da vam to da do znanja. Zanatlije se mogu požaliti na naporan rad uz slabu prehranu, seljaci vam mogu skrenuti pažnju na malo radnih mesta, i sve u svemu, treba ih pažljivo saslušati i izvući pouke. Isto tako, i vizuelno možete uočiti da postoje problemi u gradu. Zapazićete besposlene gradjane kako se dosadjuju sedeći na stepenicama vašeg Senata, ili će revolucionari sa bakljama vikati ne baš prijatne reči za vaše uvo(Down with the Governor). Jednom kada dovedete grad u red, tako da svi imaju dovoljno hrane,vode i posla, osmehnućete se uz pohvale vaših podanika.

Minimum: WIN 95,PENTIUM 90 MHz,16 MB RAM,4xCD ROM



Atmosfera igre je vrhunska, naročito ako malo više provedete vremena u igranju i dobro razvijete vaš grad. Osetićete veliko zadovoljstvo prilikom gledanja slike grada i stanovnika koji se kreću ulicama koje ste vi osmislili, posmatrati njihove razne aktivnosti i slušati njihova mišljenja. Ne dajte da vas prvi požari i rušenje zgrada pokolebaju(igra je inače veoma teška za početnike). Misije su duge i ukoliko računate na uspeh, uz nju ćete morati provesti brojne sate(nedelje), ali zar je Rim bio sagradjen za jedan dan?

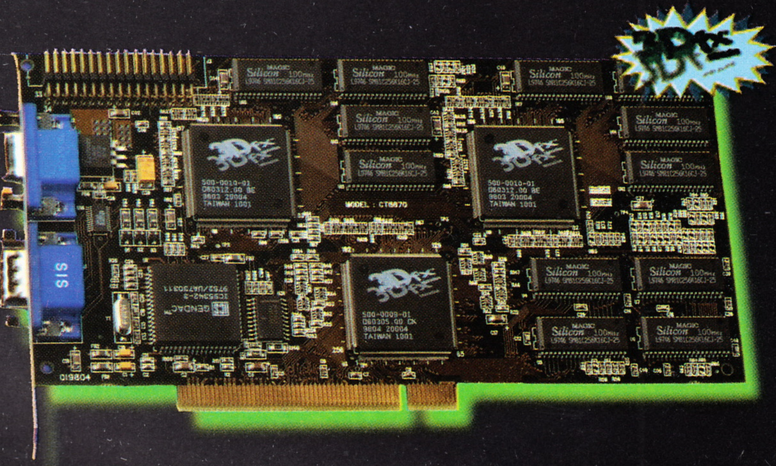
Dakle, Caesar III može da bude izvrsna i zabavna igra, naročito za strpljive i kreativne. Bez revolucionarnih pomaka u odnosu na prošle delove i slične igre i sa nešto jednostavnijim sistemom borbe, ali u svakom slučaju na visokom nivou, i verovatno najbolji predstavnik igara ovakvog tipa za sada.

+ Atmosfera; Muzika i zvučni efekti; Zaraznost

– Uprošćena borba; Težina

Dodajte svom kompjuteru novu dimenziju

3DFX VOODOO 1 4MB - 130 *
ZA PENTIUM 166-266 MHZ



3DFX VOODOO 2
12MB - 250 *
ZA PENTIUMII 266-400 MHZ

UGRADNJA BESPLATNA

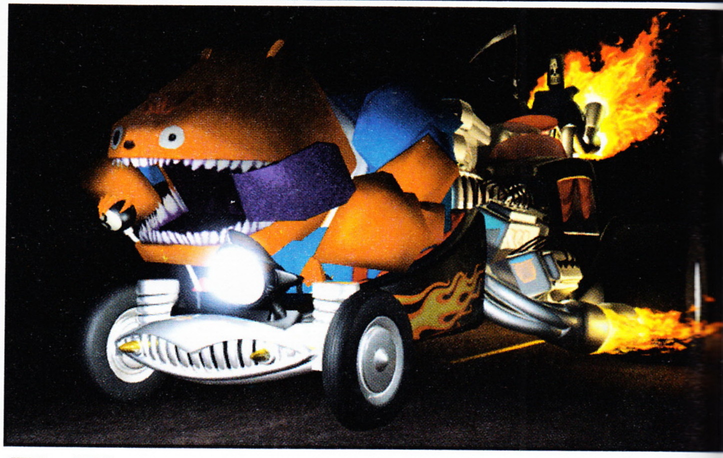
SUPERSHOP

GENUIS MAX FIRE G-07 - 30*

SAMO KOD NAS DISKETA
SA DRAJVERIMA ZA SVIH OSAM TASTERA
I UPUTSTVO NA SRPSKOM

Knez Mihailova 14,
od 9-20h
RK Elektrotehna,
I sprat,

063/25-40-25 centrala:
623-153, 623-099 lokal: 116

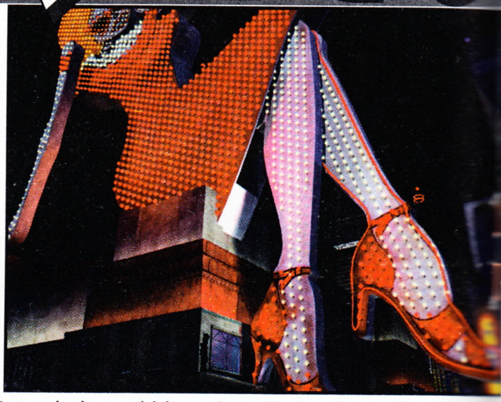


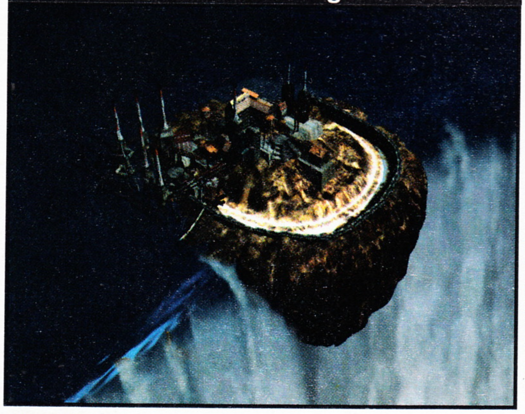
GRIM FANDANGO

Sa Grim Fandangom Lucas Arts je samo potvrdio da u žanru avanturističkih igara nema premca. Njihove igre su praktično uvek postajale klasični predstavnici ovog žanra (kao npr. Curse of Monky Island) pa sam skoro siguran da će tako biti i sa ovom.

Sama ideja je bizarna, neobična i sa dosta humora. Lik koga vodiš, Mani Kalavera, je agent koji prodaje putničke aranžmane. Ti aranžmani su po svemu specifični, jer se odigravaju u zemlji mrtvih, putnici su duše umrlih a odredište zemlja večnog spokojstva. Način na koji će putovati zavisi od njihovog ponašanja za života, a od toga koliko najluksuznijih putovanja proda zavisi i sudbina našeg junaka - Manija, odnosno vas. Svi likovi sa kojima se srećete su ili kosturi (umrli), ili demoni (od vatrenih dabrova do jednookih čudovišta). Igrački interfejs je u potpunosti različit od svih Lucas Arts-ovih sličnih ostvarenja, nema više mišolikog interfejsa koji je zamenjen tastaturom u Tomb Rider stilu. Svi likovi sa kojima komunicirate su u 3D i nalepljeni su na renderovane pozadine, što u kombinaciji sa kvalitetnim zvukom pri konverzacijama dovodi do izuzetnog audio-video doživljaja. Pri upravljanju Manijem kao pomoć vam služi njegovo pomeranje glave u pravcu nekog predemeta koji može iskoristiti. Osnovne komande sa tastature su sledeće: U-koristi predmet, I-inventar, P-vraća predmet nazad u inventar, kursoski tasteri za pomeranje, a shift za trčanje. Jedan od najkorisnijih tastera u igri je i . (tačka) na numeričkoj tastaturi koja prekida animacije i priču likova a služi i za selektovanje kod bliskih objekata koje Mani treba da iskoristi. Kako je sama ideja uvrnuta pruža se širok dijapazon mogućnosti za različite komične sutuacije što su naravno programeri u potpunosti iskoristili. Već pri učitavanju igre obratite pažnju na logo Lucas Arts-a, a i kasnije ćete se uveriti u maštovitost programera. Likovi će pričati o svojim debelim danima, umesto otisaka prstiju za identifikaciju se koriste otisci zuba, pištolji koriste umesto metka cvetno seme ...

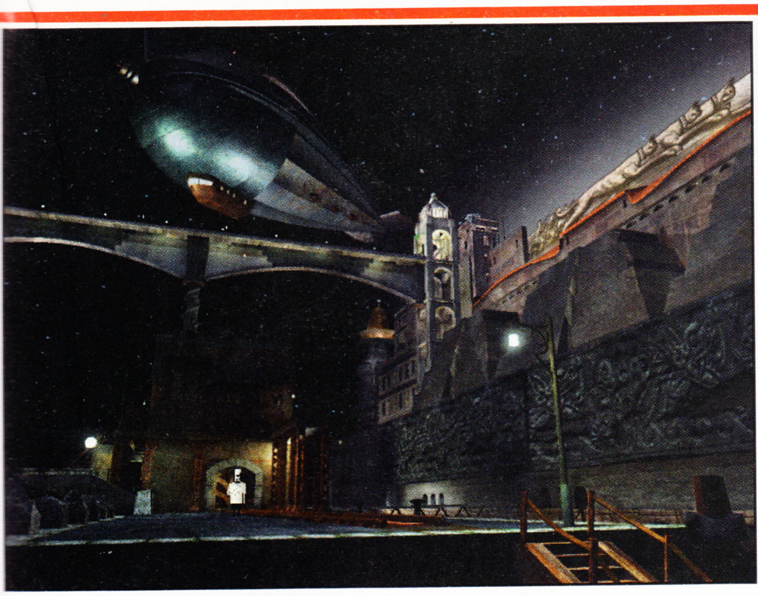
Sam Mani priča blagim španskim naglaskom, a celokupna atmosfera aso-





Minimum:
32 MB RAM
Pentium 133MMX MHz
2MB SVGA, 30+100 MB HD

Za one koji ne znaju ovako izgleda kraj sveta: The Edge



cira na meksički Festival mrtvih. I muzika je u većini slučajeva kamerna, klasična sa španskim motivima. Autori su očigledno fanovi Hempfri Bogart-a, jer skoro da nema filma koji na neki način nije uticao na dešavanja u igri, a Kazablanka naravno zauzima počasno mesto. Zapanjujući je broj likova sa kojima se Mani sreće, od kojih je svaki bitan za završetak misije. Tok radnje je podeljen na četiri godine, a za to vreme igrač mora da raskrinka zaveru u ministarstvu mrtvih i pronađe Mišel. Od prijateljskih likova glavni je Glotis, demon čija je jedina prava strast vožnja kola (i možda ponekad kockanje). Bez obzira što je on demon u potpunosti je dobroćudan, spreman da pomogne i težak aproksimativno oko 2,5 tona. Kao glavni negativac je Hektor, kome jako smeta Manijevo uplitanje i koji na sve načine želi da ga se otarasi. Da li će mu to i poći za rukom(koskom) zavisi prvenstveno od vas.

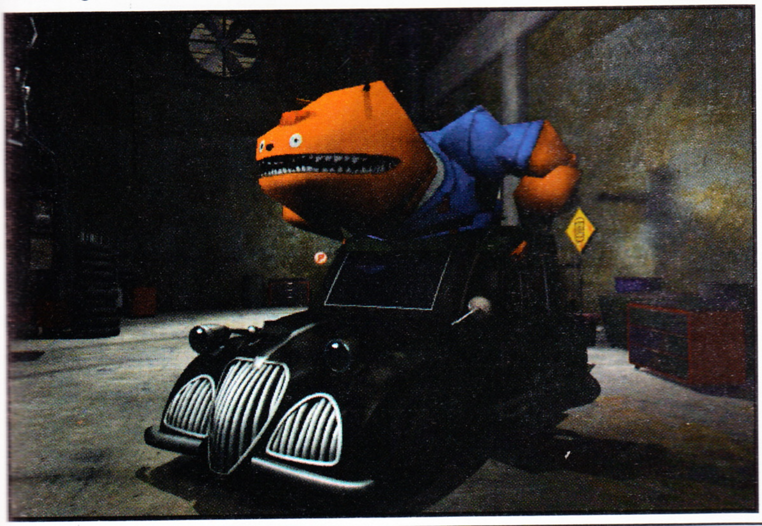
Kao i svim avanturama cilj je da nešto uradiš, doneseš ovo onome ili ono ovome, stoga pažljivo slušajte šta se od vas traži. Lokacije su izuzetne veličine i prelepe grafike. Dobro ih zagledajte jer se neki prolazi nalaze na neočekivanim mestima i lako ih je protrčati što kasnije rezultuje dodatnim gubljenjem vremena. Prostorije nije neophodno detaljno zagledati jer će Mani pri približavanju nekom objektu koji može da se iskoristi okrenuti lobanju ka njemu. Ono što dosta pomaže pravljenju vrhunske atmosfere su dijalozi. Svi su digitalizovani, maštoviti i humoristični. Čisto ispitujući kad će se ponoviti isti odgovor na moje ometanje kod majstora za tetoviranje, posle desetak pokušaja sam prestao da brojim. Naravno srešćete se i sa gomilom likova koji vam dosađuju, ali to i jeste njihov zadatak - da vas smaraju. Atmosfera u igri se dodatno podgreva čestim obrtima i neočekivanim situacijama. Nemojte se iznenaditi kada padnete sa litice, ili vas prestravi ijednokoki demon. Pored velikog broja likova, iznenađujuća je i njihova raznolikost. Bićete u prilici da pričate sa svima: od vašeg gazde Don Kopala i njegove skretarice Eve, preko revolucionara Salvadora čija armija broji dva člana do najvećeg gangstera Maksa i glavnog milicionera u gradu Bogana.

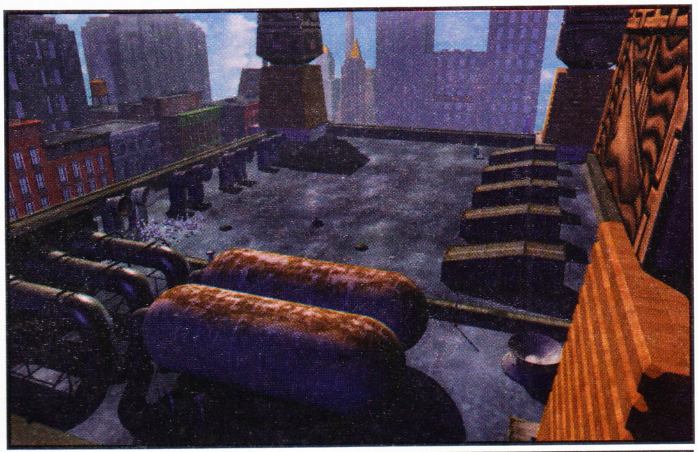
Problemi su prosečne težine i dosta logični sa par izuzetaka, pa ćemo na našem sajtu www.gamer.co.yu u rubrici download dati kompletno rešenje.

Ako vam se ova igra dopadne bar upola kao nama, igraćete je dok je ne završite. Ovom avanturom Lucas Arts je pogodio pravo u metu, jer je ovo igra koja se izdvaja u moru sličnih neinventivnih, kopiranih naslova. Igru je obezbedio Lucas Arts, vremena nađite vi, pa je zabava zagarantovana.

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	5
Atmosfera	5
Igrivost	4





+ Fenomenalna ideja, izuzetna grafika, zvuk

- Igrački interfejs je malo trapav

Dok on ne stigne mi smo tu da pomognemo!

HIT IGRE

FIFA 99
NBA LIVE 99
CIVILIZATION 3
HEROES OF M&M 3
TOMB RAIDER 3
FALL OUT 2 final
NHL 99
NEED for SPEED 3
GRAND PRIX LEGENDS
GRIM FANDANGO(2CD)
CAESAR 3
RAINBOW SIX
M.I.A.
SHOGO
BARRAGE
LION KING 2
ISRAELI AIR FORCE
CREATURES 2
EMERGENCY
U. S. MANAGER 98 ......

ENCIKLOPEDIJE

MS ENCARTA 99 (2 CD-a)
MS WORLD ATLAS 99 (2CD-a)
BRITTANICA 99 (3 CD-a)
MS BOOKSHELF 99 ....

PROGRAMI

ViSUAL STUDIO 98(6CD-a)
VISUAL C++ 6.0
VISUAL BASIC 6.0
VISUAL JAVA J++
VISUAL FOX PRO 6.0
MSDN August 98
BORLAND DELPHI 4 ......

Mp3 MUZIKA

Preko 5000 pesama
Po vasem izboru

CD - SNIMANJE

CD NASLOVI	5-8 DM
CD KOMPLETI	8 DM
BACKUP HDD-a	10 DM
CD PO IZBORU	14 DM
Mp3 MUZIKA PO IZBORU	14 DM
AUDIO CD PO IZBORU	15 DM

IZNAJMLJIVANJE CD-ova

NASLOV NA 1 DISKU	5 DIN
NASLOV NA 2 DISKA	8 DIN
NASLOV NA 3 DISKA	10 DIN

NOVO - NOVO - NOVO

KOMPLETAN ASORTIMAN HARDWER-a
486-Pentium-Pentium 2 Konfiguracije
Komponente,Nadogradnja,Otkup
Odrzavanje Sistema

Horizont Team

Tel:011/436-978 (Kod Kalenic pijace)
Email: horizont@beotel.yu
Web page: www.beotel.yu/~horizont

Stunt Track Driver

Da li ste se ikada kao mali igrali automobilčićima? Ako niste, sada vam se za to pruža prilika, a ako jeste, još jednom se podsetite srećnih trenutaka iz detinjstva.

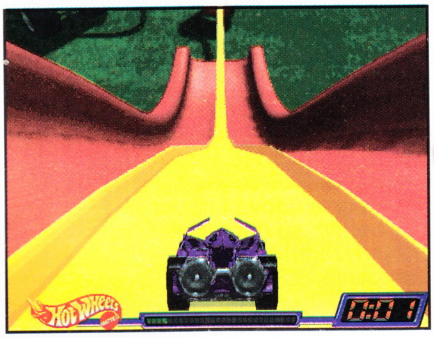
Mora se priznati da su momci iz Mattel Medie i Semi-Logic Interactive-a došli na originalnu ideju - da trke automobila-igračaka, po stazama konstruisanim u kućnim uslovima, prebace na ekrane kompjutera.

(Ovo je doduše već viđeno u micro machines-u, ali se ove dve igre suštinski razlikuju.)

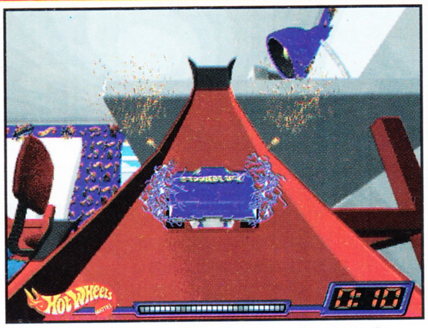
Samim tim je ostalo dovoljno prostora za programere da ispolje svu svoju maštovitost i naprave igru koja se poprilično razlikuje od konkurencije. Staze su zaista raznovrsne i vode preko stolova, kreveta, bašte, kućica od peska... čak i kroz mišju rupu. Takođe, postoji širok izbor automobila - od voza do formule 1. Naravno, neće vam sva vozila biti dostupna na početku, već ih dobijate proporcionalno učinkom na stazi. A taj učinak umnogome zavisi od izbora kola, jer ona ne leže na svakoj stazi isto (U početku se snalazite s onim što vam je dato). Tako da pri odabiranju kola pazite na tri prikazane osobine: ubrzanje, brzinu i akrobativost.

Ubrzanje je važno na stazama punim naglih krivina gde ćete često skretati i gubiti brzinu, dok će brzina više doći do izražaja na stazama sa više ravnih deonica. Akrobativost (glupo zvuči, ali kako drugačije ?) je važna osobina jer je jedan od ciljeva igre, pored što bržeg prelaska trke, uraditi što više akrobacija. Njih izvodite dok ste u vazduhu, a to će biti čest slučaj iz prostog razloga što su staze pune skakanonica. Akrobacije se sastoje u okretanju automobila oko svoje ose: horizontalne, vertikalne, ili obe u isto vreme. One pored toga što donose akrobacione poene takođe ubrzavaju vozilo (sve u zavisnosti od broja akrobacija). To je veoma bitno jer se svaka staza mora preći za određeni vremenski period, pri čemu je svaka sekunda važna.

Staza ima ukupno šest. Ali, njih neće biti lako preći pošto ih, u slučaju da ne završite neku stazu za određeno vreme, morate voziti ispočetka. Ovo na prvi pogled izgleda iritirajuće, ali u stvari bitno doprinosi atmosferi; naime, maksimalno ste koncentrisani tokom celog toka trke kako biste videli novu stazu, ali i da ne biste morali sve da igrate ispočetka. Međutim i ukoliko ne pređete stazu za određeno vreme, neće vam predstavljati veliki problem da ponovo stignete tamo gde ste stali, barem kada se malo uvežbate. Postoji i opcija za pojedinačnu vožnju staza, ali samo onih koje su vam trenutno dostupne, tako da možete uvežbati neku stazu koja vam ne leži baš najbolje. Postoji još i editor za pravljenje sopstvenih staza, koje ipak ne izgledaju dovoljno ubedljivo jer je pozadinska animacija siromašna i ista za svaku stazu napravljenu u editoru.



Same staze i automobili su prosečno urađeni i sve bi to izgledalo zaisto tužno da im kvalitet ne podiže pozadinska animacija. U stvari, prilikom pravljenja, programeri su prilagođavali stazu prethodno renderovanim putevima, odnosno vi se krećete po stazi nalepljenoj na animaciju. Tako nešto, samo mnogo bolje urađeno, smo imali prilike da vidimo u Megarace-u, koji je izašao pre dve godine. Tome u prilog govori i činjenica da je igra (mislim na stunt t.d.) rađena u isključivo 256 boja, što će reći da je na tehničkom planu podbacila. Takođe se i na igrivost mora staviti ozbiljna zamerka, pošto kola uglavnom sama skreću i tek se kod većih krivina vi uključujete u igru (do tada je dovoljno držati taster za gas), a tu uopšte nije jasno kada treba skrenuti a da se kola ne očešu o ivicu staze. Jedino se kod izvođenja skokova i akrobacija od vas zahteva maksimalna skoncentrisanost jer u slučaju lošeg doskoka letite sa staze, a dok se ponovo vratite na nju - ode vreme. Muzike ima svuda kao i u trci, tako da pomaže dizanju atmosfere..



Treba zaključiti da je šteta pokvariti dobro zamišljenu igru tehničkim karakteristikama, ali one manje probirljive, kao i one sa slabijim konfiguracijama će Stunt Track Driver zadržati duže vreme, dok se ostalima preporučuje da je barem probaju.

Minimum: 16 MB RAM Pentium 133 MHz SVGA karta

IgroMe®

Grafika	2
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	3

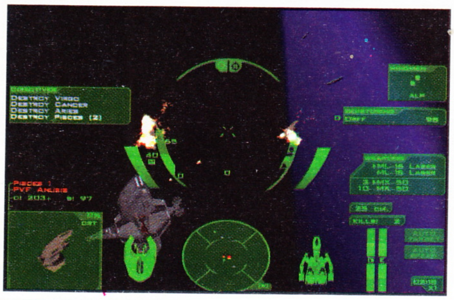
+ Simulacija vožnje sa nesvakidašnjim izvođenjem. Mala hardverska zahtevnost

- Tehničke karakteristike

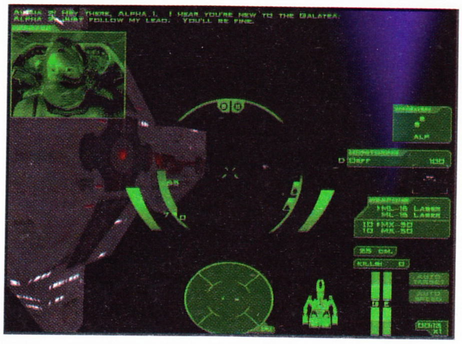
Descent Freespace: Silent Threat

Kako nam nije običaj da opisujemo svaki mission pack ili dodatak za neku od popularnih igara koji pristigne u ovom broju napravićemo presedan i ubaciti tri takva dodatka, ali u nešto manjem formatu.

Ovaj spoj Wing Commandera i Tie Fighter-a kakav nam nude momci iz kuće Volition veoma je korektno urađen, sa atmosferom koja drži igrača uz osnovnu priču iza svekolikog napucavanja. Većina komandi, dizajn HUD-a i upoznavanje sa misijom su prosto preuzeti iz Tie Fighter-a. Pozadinska priča je



dobra, no bez preteranog u socijaliziranja vašg lika sa posadom kao u novijim delovima Wing Commander-a. Izvođenje je odlično i grafički atraktivno. Misije su



uravnotežene po težini i veoma raznovrsne. Obletanje oko ogromnog komandnog broda i uništavanje asteroida koji mu prilaze je definitivno novost.

Izbor brodova i naoružanja je šarolik i povećava se napredovanjem u kampanji. Uz igru dobija se i editor misija i kampanja, sa kojim je verovatno urađena i ova dodatna kampanja. Posle instalacije može se izabrati iz menija za biranje kampanja, ali njenim izborom vaš dosadašnji pilot gubi sve što je postigao u originalu. Kako u igri ne postoji opcija za snimanje pozicije najbolje je da na startu klonirate pilota.

U originalnoj kampanji ljudski rod tokom četrnaestogodišnjeg rata sa Vasudancima nailazi na superiornije neprijatelje, Shivance, potpisuje primirje sa dotadašnjim neprijateljima i kreće u novi rat. Kampanja pod nazivom Silent Threat logično se nastavlja na završetak prve uključuje vas u završnicu rata, gde zbog greške neiskusnijih pilota postoji šansa da primirje sa Vasudancima bude prekinuto a da se borba sa jačim neprijateljem nastavi na dva fronta.

Igranje ove napredne kampanje se ne preporučuje bez prethodnog završavanja originala. Neiskusan igrač će verovatno biti zbunjen izborom svih mogućih brodova u igri (ljudskih i vanzemaljskih), svih oružja plus velikom težinom i kompleksnošću misija.

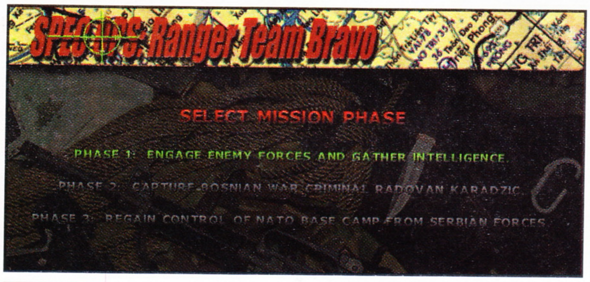
+ Logičan nastavak, pravi dobitak za ljubitelje

– Velika težina, povećana hardverska zahtevnost

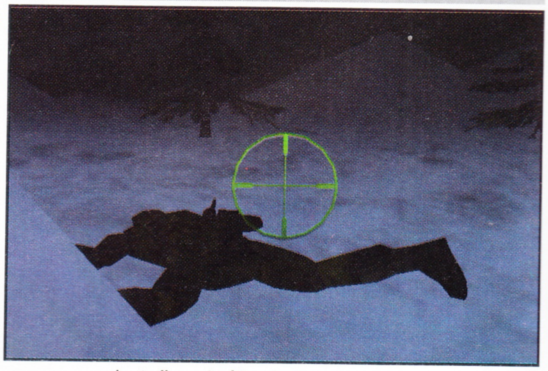
SpecOps: Ranger Team Bravo

Dodatne misije obično sa sobom donose ono za šta su i pravljene: dodatne misije. Međutim, ovaj put to nije slučaj. Dešava se ponekad da dodatne misije sa sobom donesu i par poboljšanja u samoj originalnoj igri. Ovaj put dodatne misije za Spec Ops: Ranger Team Bravo donose pored novih misija i gomilu novih poboljšanja u odnosu na original.

Kao prvo tu je podrška za Voodoo 2, DirectX kartice kao i OpenGL. Time je ispravljena jedna od velikih mana



SpecOps-a. Još jedna novina tiče se menija kojima se podešavaju tasteri za upravljanja. Konačno je moguće Invert-ovati miša tako da će i oni koji su navikli na ovakav sistem igranja moći da igraju ovo ostvarenje sa malo manje muke. Za nas možda najzanimljivija novost su tri misije koje se nalaze u jednoj kampanji i posvećene su ratu u Bosni i Hercegovini. Cilj ovih misija je da uhvatite Ratka Mladića kao najvećeg ratnog zločinca u ratu u Bosni (barem kako Ameri kažu). Ako malo pažljivije odslušate intro za svaku misiju videćete gomilu nelogičnosti. Tako da je najbolje preskočiti iste. Ono što stoji je da su misije dosta teške iz više razloga: sve se odigrava u zimskim uslovima sa maglom i smanjenom vidljivošću. Napredovanje je teško i sporo i potrebno je mnogo strpljenja da bi se misije završile. Još jedna

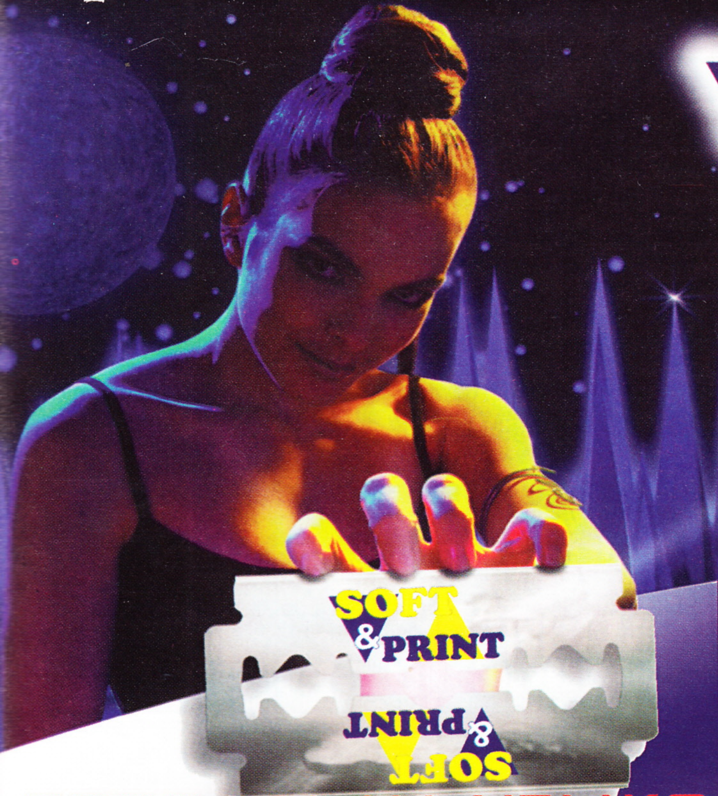


od otežavajućih okolnosti je da se nalazite u ulozi američkih komandosa koji vrše napad na srpske vojnike u Bosni.

Nove misije sa poboljšanjima originala koja su trebala da budu deo istog čine ovaj disk dragocenim za sve one zaljubljenike koje je steklo ovo ostvarenje na našim prostorima za ovo vreme.

+ Uvedena podrška i za još nešto što nije Voodoo

– I dalje neprecizno kretanje, i slaba preglednost



SOFT & PRINT

45-999-8

Vukice Mitrovic 3
(kod Kalenic pijace)

e-mail: sofprint@EUnet.yu
www.sofprint.co.yu

PRODAJA NA VELIKO
DILERSKI POPUST!!!

VELIKI NOVOGODIŠNJI POPUST
20% + SVAKI 5 CD BESPLATAN
NOVOGODIŠNJI PAKETIĆI

HDD Back up, MP3, Snimanje po izboru - Prazni CD-R (Verbatim, No name), Multimedija joystick & mouse, skeniranje laser & color print - štampa

IGRE

FALLOUT 2
FIFA 99
NBA 99
SIN
DELTA FORCES
GRIM FANDANGO
Tides of war
Star trek -Federation..
EA FOOTBALL MANAGER 99
European air war
Knights and Mechants
Enemy zero
Red Jack
MIG 29 Fulcrum(NEW)
Lode runner 2
Missing in action
Age of Empires - The rise of Rome
NHL 99
NEED FOR SPEED III
Rainbow Six
Actua tennis
Klingon honor guard
Caesar 3
Shogo
Sanitarium
Dominant species
Enemy infestation
Golf 1999
Commandos
Deer hunter
Mortal combat 3
X-fies 7cd
Total air war

ENCIKLOPEDIJE

ENCARTA 99 2CD
Art galery
Encyclop. of space..
Exploring physics
Brittanica 99
History of world
Ms Dangerous Creatures
Ms Dinosaurs
Ms Oceans
World mythology
Skywatching
BBC English dictionary
Learn to speak
- English
- French
- German
Louvre
Chessmaster 6000
Compton encyc. 99
Exotic pets
Life in universe
Talking dictionary
Ancient Times
Under African Skies
A world of animals
Michelangelo
Dogs
The family doctor
Magic artist
Interactive Bible
National Geographic
101 Sex positions
....

PROGRAMI

Adobe photoshop 5.0
Adobe Illustrator 8.0
Adobe publishing coll.
Norton 2000
Norton ghost
Personal finance
Quicken 99
Visual studio 6.0 Library
Oracle
Adress book 6.0
Internet tools
Money 99
Super graphics
Borland Delphi 4
Autocad 14
Super goo
Power util 98
Corel Draw 8.0
Corel ventura 8.0
Winfax pro 9.0
Word perfect 8.0
OFFICE 98
Macromedia programs
Visual basic 6.0
Visual studio 98
3d Studio max 2.5
Amazing Win 98
Windows 98
Quarkxpress 4.0
Paint shop pro
Best 99 tools
Engineering 2000
....

FILMOVI

Men in black
As good as its gets
The jungle book
The big hit
X-files
Titanic
Snake eyes
Adams family
The legends of the fall
Filmovi za odrasle
....

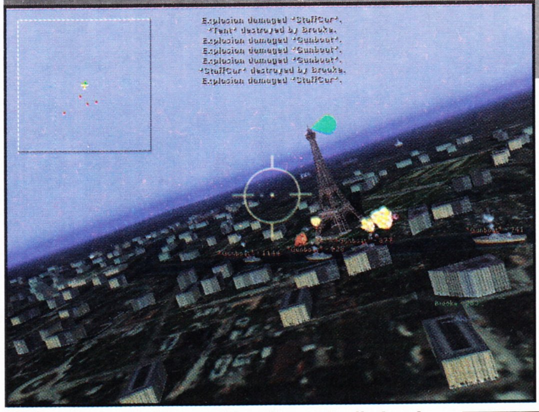
USKORO

Colin Mcrae Rally
Carmagedon 2
Heroes of might and magic 3
Tomb Raider 3
Civilization-Call to power
Test drive 5
Lands of lore 3
Links extreme
Redguard
Baldurs gate
Oddworld 2
Tribes
Knockout kings
The settlers 3
Indiana Jones and the infernal maschine
Populos 3

RADNO VREME
NON STOP 10-21

Combat Flight Simulator

WWII Europe Series



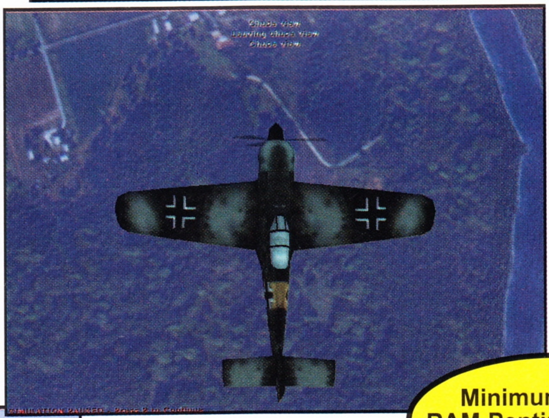
Većina Majkrosoftovih pokušaja da se ubaci i na igračko tržište, do pojave Age of empires-a, je uglavnom bila dočekivana sa skepsom. Njihova najuspešnija igra do tada je bio sada već legendarni Flight Simulator. Iako je krug poklonika ove simulacije je ogroman, novija generacija igrača uzgojena na laserima i blasterima nikada je nije prihvatila kao igru. Pokušaj pomirenja ove dve generacije je pred vama.

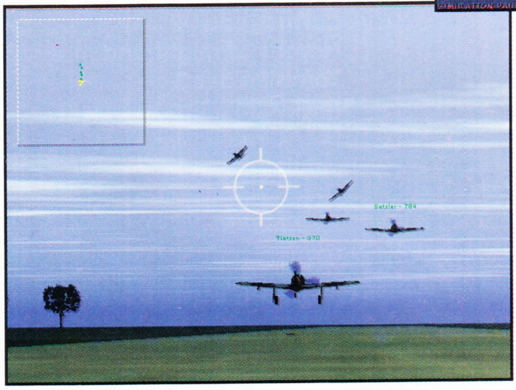
Renomirani Flight Simulator-ov engine prepravljen je tako da se u njemu izuzev do u detalj preciznog letenja nađe i pomalo borbe. 3D akceleratorske karte su sada već standardno podržane. Sve draži i komplikacije letenja su ostale, dok je ubacivanjem dve ratne kampanje poklonicima akcije doneto nešto novo.

Prijatno iznenađenje je nemogućnost totalnog konfigurisanja parametara misije, izbora aviona i vremenskih uslova (što smo, priznajemo, očekivali) koje je postojalo u starom Flight Simulator-u. Ovim detaljem Combat Flight Simulator dobija na realističnostosti i atmosferi.

Naravno u okviru menija Realsm može se konfigurisati konačna/beskonačna količina minicije/goriva i uključiti nepobedivost, ali to je već stvar izbora igrača.

Posebno dobar detalj ubačen je na povratku sa misije, gde je uz rezultat misije ispisano i Ubeleži još jednu recku, preživeo si misiju. Ovo bi ujedno bila i motiv igranja ove igre za sve one koji se do sada nisu oprobali u FS-u. Preživeti poletanje i sletanje (barem meni) bilo je dovoljno teško i bez protivnika. Sa njima to postaje prava avantura. Za one koje su razni F-14/15/16/... razmazili bolje bi bilo da menjaju taktiku. Letenje u krugovima dok vam se neko ne nacrta ispred topova brzo će dovesti do stall-a (gubitka brzine) i radikalnog gubitka visine. Za igranje toplo preporučujemo neki vid džojstika, jer su kontrole na tastaturi blago rečeno čudne i ponekad ne reaguju. Miš može biti zanimljiva zamena, ale se pripremite za dugotrajno mahanje rukom po stolu.





Nekoj nepoznatoj firmi teško bismo oprostili tu škrtost na opisu misija i upotrebi krajnje klasičnog Windows-ovog grafičkog okruženja (dugmići i slajderi), ali ovde moramo da gledamo kroz prste. Činjenica da u borbu krećete pod opterećenjem super-realističnog modela letenja i aviona donosi onaj osećaj napetosti koji je potreban za zadržavanje pažnje i uvlačenje u svet igre.

Kozmetičke promene koje je originalni FS pretrpeo svode se na tekstualni ispis nacionalne pripadnosti pilota na nepostojećem HUD-u (nije se išlo na realističnost na uštrb igrivosti), nekih tada nepostojećih pokazatelja pravaca i selektovanja meta (!). Radio poruke su različite za nemce i britance i znatno doprinose atmosferi. Još jedna novost je i tekstualni ispis toka borbe u vrhu ekrana što možda zvuči glupo, ali je verujte i te kako korisno. U donjem levom uglu kokpita nalazi se mešavina radara mape i kompasa, na kome se možete orjentisati ka waypointu ili videti gde se neprijatelj nalazi u odnosu na vas.

Promena koja će u najvećem delu uticati na to da se Combat Flight Simulator provuče pored krvožednijih i nestrpljivijih korisnika je taster x čijom se upotrebom može preskočiti monotoni let do sledeće akcione sekvence (poletanje-borba-sletanje). Sletanje se može izbeći, ali je poletanje obavezno.

Pored standardnih efekata kao što su bljeskovi i zatamnjenje pred očima zbog G-efekata postoje i trzaji prilikom eksplozije protiv avionske artiljerije blizu vas (u slučaju da posedujete džojstik sa force feedbackom osetićete trzaje palice izazvane vetrom, pogotkom ili eksplozijama).

Suprotno svim našim očekivanjima Combat Flight simulator izuzev toga što je odličnan simulator to je i sasvim pristojna igra.

Minimum: 16 MB RAM Pentium 166 MHz 2xCD ROM

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	2
Atmosfera	4
Igrivost	3

+ Realističnost, težina i atmosfera

- Slab uvod u misije, previše pojednostavljen interfejs

N.N. ACOUSTIC

SERVIS ZVUČNIKA

VRHUNSKA OZVUČENJA ZA AUTOMOBILE, DISKOTEKE, KAFIĆE

TEL/FAX: 011/411-410 PRESPANSKA 13 A

RADNIM DANOM OD 9 DO 17

Od ovog broja možete naručiti sve prethodne brojeve po popularnim cenama (informacije na 4889-005)

Cena bilo koja 2 broja je 35 a sva tri su 50 dinara

CEDETEKA

" Fun Soft "

PC & SONY

CD RECORDING

*** NUDIMO :**
- IGRE /Stare i Nove
- PROGRAMI
- ENCIKLOPEDIJE
- ZAMENA STARIH CD-a
- IZNAJMLJIVANJE
- ITD.

- PC : 49.-

- SONY : 55.-

*** HARDWARE :**
- SERVIS
- KOMPONENTE
- UGRADNJA PO IZBORU
- NADOGRADNJA
- STARO ZA NOVO

- BONUS : 4 + 1

!!! SVE PO VASOJ ZELJI !!!

!!!od15.12.do05.01.'99.POPUST!!!

Tel. 021/ 399-312 od 14h Bul.Vojvode Stepe 43/3
021/ 362-060 od 10h 21 000 Novi Sad

Final Fantasy VII

Udanašnje vreme jako je teško odrediti žanr igre. Veoma često se mešaju žanrovi, a postoje i neke zablude. Final Fantasy VII okarakterisan je kao Manga FRP. Teško, jako teško bi mogao da prođe kao FRP. Igra jeste u Manga fazonu ali FRP nije, ili ispravnije: jeste ali ...

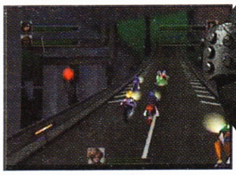
Ovo Manga ostvarenje stiže nam na 4 CD-a od kojih je jedan za instalaciju a ostali za samu igru. Pomalo čudan pristup ali to funkcioniše. Prilikom instalacije ako ste ranije instalirali DirectX 6.0 nemojte instalirati 5.1 ali zato obavezno instalirajte DirectShow 5.2 jer će vam u suprotnom igra bagovati i to žestoko.

Minimum:
Pentium 133 sa 3D karticom za 4 Mb RAM-a ili P166 bez 32 Mb RAM, 4x CD-ROM Windows 95, DirectMedia 5.2

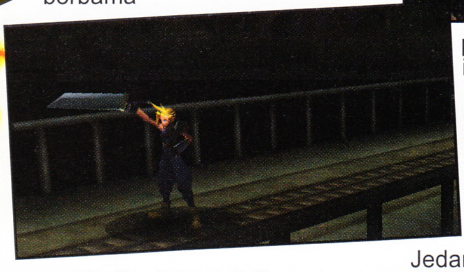
Takođe, je podrška za bilo koju drugu karticu osim VooDoo-a 1 loše urađena (tj. nije urađena, igra neće ni da makne dalje od introa). Moj savet: igrajte je u software-skom modu (sa Primary Display Adapter-om). Ako uspete da pokrenete igru, obrešće te se u jednom fenomenalno izrenderovanom Manga svetu sa puno detalja.

Kroz celu igru krećete se po statičnim pozadinama koje su kao što rekoh pune sitnih detalja koji upotpunjuju atmosferu. Svi likovi su vektorski i prilično svojim izgledom odudaraju od savršene pozadine. Kretanje i sve komande nalaze na numeričkom delu tastarure (strelice + 0 i Enter).

A sada da pređemo i na sama dešavanja u igri. Vaš zadatak je dosta nejasan jer se pojavljujete kao bivši ratnik i sadašnji pomagač u nevolji svojim prijateljima koji se pojavlju niotkuda kao i vi. Kako se budete kretali kroz igru dolazice do borbi koje se javljaju po random pricipu: bilo gde i bilo kada. Na taj način je izbegnuto da vam igra dosadi brzo jer je sve ostalo fiksno određeno i nema vrdanja. Morate prići kuda su programeri zamislili i tačka. Ne možete doći do željene destinacije okolnim putem jer on ne postoji. Sve je unapred zacrtano! Interakcija sa ostalim likovima u igri odigrava se preko oblačića kao u stripovima. Kako bude igra odmicala tako ćete saznavati sve više i više o svojim saborcima.



Takođe, ćete iz svake borbe izlaziti sa sve više i više expirience poena, a dobijaćete i poneku movu magiju. Borbe ćete najlakše dobijati pametnim kombinacijama običnih napada i napada magijama. Magije na različite protivnike deliju različito, tako da je potrebno naći onu magiju koja nanosi najviše damage point-sa. U borbama

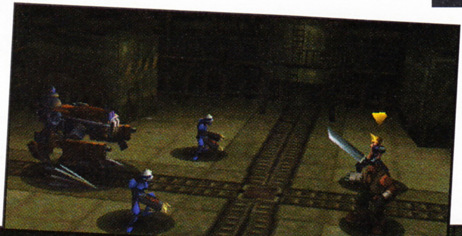


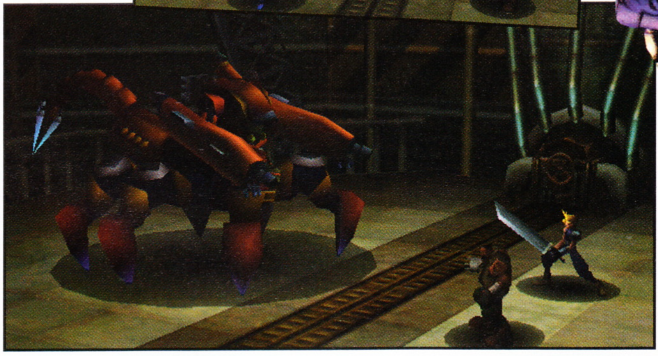
će vam se pridruživati i ostali članovi vaše male ali odbrane družine.

Na četiri CD-a nalazi se gomila nivoa i gomila neprijatelja tako da vam garantujemo da ćete imati jednu lepu zimsku zanimaciju pred sobom. Pored toga na CD-u se nalazi i gomila animacija u avi formatu pa ako vam se desi da se zaglavite i odlučite da se ratosiljate CD-ova pre-

poručujem da barem njih odgledate: izgledaju, a i zvuče, fenomenalno.

Utisak? Veoma dobro Manga ostvarenje, koje se može zbog postojanja expirience point-a i magija strpati pod FRP ili RPG ali mislim da ne zavređuje jer su korisnici PC računara navikli na malo veću slobodu u igrama FRP-RPG tipa. Jedan od razloga zašto ovo nije klasično RPG ostvarenje možda leži u činjenici da je ovo konverzija sa Sony PlayStation-a na kome je veliko ograničenje ne postojanje miša i tastature.





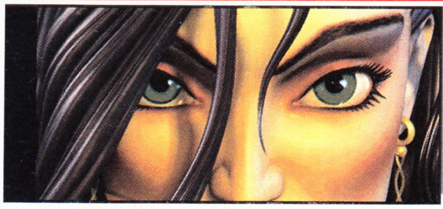
IgroMe®

Grafika	5
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	5

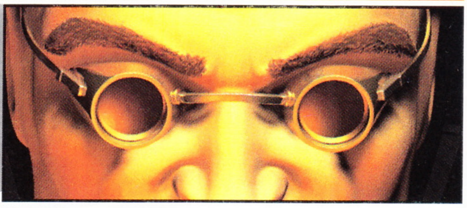
+ Fenomenalno izrenderovana opazadina

– Izuzetno smanjena sloboda kretanja

CHOOSE
your game
5.
VELIKA NOVOGODISNJA RASPRODAJA DISKOVA:
PEOPLE'S GENERAL
BUILD A BETTER ROME
Fallout 2
WORLD CUP 98
GRAND PRIX Legends
DIABLO
PREMIER MANAGER 98
Tom Clancy's RAINBOW SIX
a combination of explosive ACTION and real-life STRATEGY!
NEED FOR SPEED III
M.I.A. MISSING IN ACTION
Diablo
PC CD CLUB
Jurija Gagarina 89/II
lokal 278
T.C. ENJUB, blok 70
tel. 063/ 259-950



Sin



Mesto dešavanja: Freeport. Megapolis budućnosti prepun nasilja i uživalaca nove sintetičke droge zvane U4.

Glavne uloge: Pukovnik John R. Blade (simpatični mladić sa naočarima i bicepsom veličine basket lopte) koga vi impersionirate, J.C (verni pomoćnik) i Elexis Sinclaire kao glavna zloća.

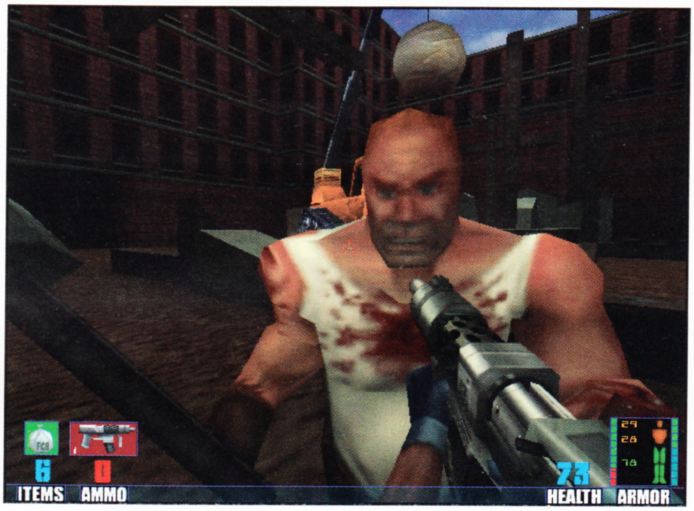
Svi ostali žitelji su statisti čije uloge bivaju uglavnom brutalno prekinute.

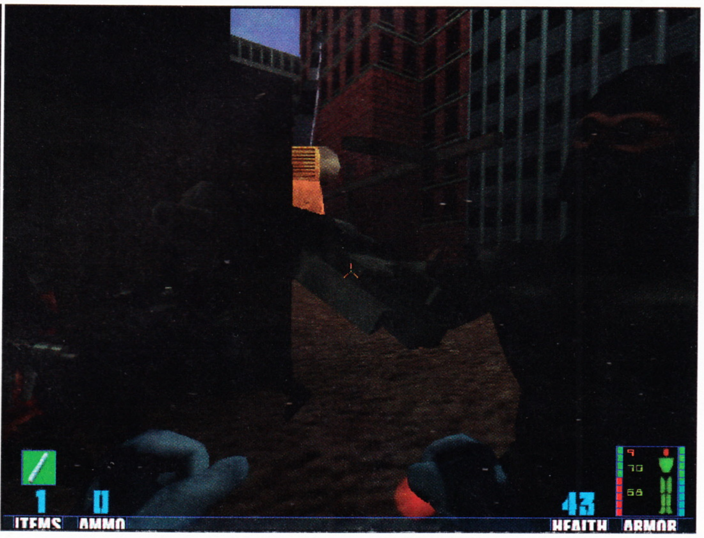
Zaplet: Smela pljačka banke u po bela dana privlači pažnju specijalnih policijskih snaga. J.R. Blade kreće u usamljeničku (a i kakvu bi drugu) poteru za odlično organizovanim i naoružanim napadačima...

Nama do sada nepoznata softwerska kuća Ritual je pod okriljem Activision-a otkupila prava na korišćenje Quake2 engine-a i napravila igru koja sigurno neće proći nezapaženo. Ako mislite da to znači mrak, braonkaste teksture i nivoe pune tunela varate se. Sin potencira otvorene prostore, dnevnu svetlost i jarke boje. Dosta toga je modifikovano u odnosu na quake. Svet oko vas nije samo nešto po čemu treba gaziti, već je dosta detalja (objekata) upotrebljivo i uništivo. Civili se pojavljuju na raznim mestima i pravo ih je osveženje videti. Slučajni prolaznici, tehničari, uličari, sekretarice... Sve ono što je nedostajalo drugim igrama ovog tipa da na pravi način dočaraju gradsku borbu. Njihov odlazak sa mape je najčešće elegantno rešen (vrata), dok neki odlaze kroz zidove (?). Ako pokušate pratiti oslobođenog (ženskog taoca) kroz neka od nedokumentovanih vrata J.C. će vas pitati o čemu li razmišljate, dok će vaš odgovor biti pa i nema razloga da idem tamo.

Mora se priznajeti da je i u ovoj igri glavna stvar strafovanje levo-desno + pucanje, ali je kompleksnost definitivno porasla. Kompjuterske konzole na koje nađete su uglavnom upotrebljive a nijedna vrata se ne otvaraju automatski. Punjenje oružija je bitna stavka a municija je jako ograničena. Sa mrtvih protivnika uzimate potrebne predmete pritiskom na najkorisniji taster u igri (use).

U vašem okruženju će se događati dosta toga (uslovno rečeno pozadinske animacije), načućete odlomke dijaloga vaših protivnika, viđati kako se prepucavaju policija i teroristi. Neprijatelji će sve vreme borbe izgovarati male bisere mudrosti (nemoj mene, imam ženu i decu - ubi njih). Nivoi su puni iznenađenja (čak prepuni), najčešće nimalo prijatnih. Iznenađenje je glavni adut ove igre, koji je iskorišćen do maksimuma. Za razliku od quake-a neprijatelji će vam se (nekim čudom) stvoriti iza leđa kada obavite jedan deo misije i pri povratku pošteno isprepadati





Xenocracy

Simulacije svemirskih pucačina nekada su bile pravi hit. Vremenom se broj žanrova povećavao, pa su i kuće koje su bile zadužene za upravo ove igre, potklekle pod zakonima stvarnosti. Simulacije leta ostale su popularne, ali su istrebljivačl svemirskih letilica sve više bez posla.

Vreme odigravanja radnje je smešteno u 10600. godinu, a zasniva se na sukobu 4 planete - Zemlje, Merkura, Marsa i Venere. Međutim, i pored daleke budućnosti, letilice koje možete odabrati su veoma nemaštovito urađene i ima ih svega 5. Oružja je takođe malo (ukupno 8), ali su urađena sa znatno više mašte, te karakteristike pojedinih od njih zaista oduševljavaju. Pri odabiru letilice pre svega treba voditi računa o jačini štita, količini energije i ubitačnom dejstvu, a znatno manje o ostalim osobinama, pa stoga preporučujemo SB68 Pocket Bomber. Kako je i u ovoj igri sudbina čovečanstva u vašim rukama, posebno je važan i odabir pilota. Preporučujemo Simsa Rogana, Amerikanca sa ujednačenim kvalitetima, koji je više nego dobar za početak.

Minimum: 16 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 60 MB HD

Što se misija tiče, one su prilično lake, a njihova raznovrsnost na solidnom nivou. Ipak stiče se utisak da u većini od njih vaša letilica miruje, tako da gotovo i nema prave svemirske jurnjave. Neprijateljski brodovi su česti, a mnogi od njih i dovoljno smeli da se zakucaju u vas. Ne preporučuje se trošenje ubitačnih oružja na početnim misijama, jer se ispucana oružja ne obnavljaju. Realnost pri samoj borbi je na niskom nivou, baš kao i zvučni efekti koji su tu i najpotrebniji. Ipak celokupna priča je dobro osmišljena, a ono što se stvarno zbiva shvatićete napredovanjem u igri. Ostaje mišljenje da su se programeri više bazirali na izgrađivanju sporednih opcija, od kojih su neke prilično beznačajne, nego na formiranju atmosfere i doživljaja pri letu po svemiru. Tako se u opciji Information možete informisati o različitim odlikama i podacima vezanim za sve planete sunčevog sistema, što nema baš nikakvog značaja za samu igru.

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	3

+ Lakoća upravljanja; solidna priča

- Smor

Age of Empires
Conquest of the Ages

Iako najavljena za jesen ove godine igra Age of Empires II se neće pojaviti pre marta 1999. Nastalu prazninu je trebalo nekako popuniti pa su se na tržištu našli dodatni nivoi za Age of Empires jednu od najboljih (i najprodavajih) real-time strategija pod nazivom Conquest of the Ages.

U pitanju su 4 nove kampanje sa po osam scenarija. Pitanje koje se samo nameće je šta novo donose ovi dodatni nivoi. Nažalost, odgovor je, skoro ništa. Grafika je ista kao u originalnoj igri (a to znači veoma lepa i detaljna) a isto se može reći za jedinice, građevine i muziku. Pored svih dobrih osobina ostale su i mane pa će se i dalje dešavati da vaše jedinice dugo lutaju pre nego što nađu odredište. Da bi igrali nove kampanje potreban vam je i osnovni CD Age of Empires.

Za instalaciju Conquest of the Ages zahteva 150MB na hard disku što je mnogo u zamenu za ono što nudi. Nazivi novih kampanja su: Policies of Power-Hittite campaing; Tides of Fortune-Phoenician campaing; Beneath the Fist of Ashur-Assyrian campaing i Dawn of a Dynasty-Shang campaing. Pre početka novog scenarija pažljivo proučite ciljeve da bi izbegli gubljenje vremena (i resursa) na izgradnju nepotrebnih građevina i jedinica. Za one nestrpljive lepa vest je da važe iste mnogobrojne šifre kao i za originalni AOE, a najpotrebnije možete naći i u ovom tekstu (pogledaj cake i trikove). Dužna pažnja je posvećena i multiplayer igranju pa svoje znanje možete pokazati između ostalog i na internetu.

U svakom slučaju Conquest of the Ages će dobro doći ljubiteljima AOE koji ne mogu da se strpe do pojavljivanja zvaničnog nastavka koji prema najavama (i slikama) vredi sačekati.

CAKE I TRIKOVI

❑ Cake i trikovi: U toku igre pritisnite ENTER i unesite sledeće šifre: reveal map-cela mapa; no fog-sklanja maglu sa mape; woodstock-drva; pepperoni pizza-hrana; coinage-zlato; steroids-ubrzana izgradnja; home run-automatska pobeda

+ Sve dobre osobine igre Age of Empires

- Ne donosi ništa novo

COMPACT SOFT

Beograd: T.C. Zeleni venac, Lomina 5; tel. 637 616
Čačak: Svetog Save 58; tel. (032) 43 327

sport

strategije

avanture

simulacije

Do 15. januara 1999. godine
veliki novogodišnji popust +poklon
pravoslavni kalendar na disketi.

TresPasser

Pre par godina bio je aktuelan film Jurassic Park, ostvarenje sad već genijalnog Stivena Spiberga koji je tom prilikom namlatio mnogo para na, čemu drugom, do dinosaurusima. Film je definitivno genijalno ostvarenje: od ideje do specijalnih efekata koji zasenjuju čak i Terminatora II. Ova igra bazira se na događanjima koje bi mogli vremenski da lociramo par godina posle događanja u samom filmu.

U ulozi prelepe junakinje (sudeći prema njenom torzou, na kome se inače nalazi i pokazivač vaše energije), započinjete istraživanje ostrva na koje je pao vaš mali avion dok ste bili na putu za neko mnogo lepše mesto. Jedno što posedujete na raspolaganju je jedna ruka i veliko ostrvo koje treba preći i istražiti ne biste li našli izlaz iz nezgodne novonastale situacije. Od opcija koje vam stoje na raspolaganju imate: hodanje, trčanje, čučanj, skok, uzimanje predmeta, bacanje istih kao i njihova upotreba. Sve što radite, radite sa jednom rukom dok je ona druga gurnuta negde u zapećak i ne koristi se. Zašto? Dobro pitanje. Na raspolaganju vam je takođe pojas u koji stavljate pištolj i ranac u koji stavljate sve ostalo (puške).

Ono što zadivljuje jeste da ruka nad kojom imate kontrolu oponaša pokrete i kinematiku realnog predmeta tj. dotične ruke. Predmete kao što je izneseno ranije, možete podizati, kao što možete da podižete predmete u realnom svetu. Ako je nešto preteško za nošenje, naša junakinja će taj predmet vući, a ako se predmet negde zaglavi on će joj ispasti iz ruke. Takođe, ako nosite nešto, pištolj na primer, i udarite u neku prepreku (betonski zid) može se desiti da vam predmet ispadne iz ruke, a vi to primetite kad je kasno za bilo šta osim za umiranje. S obzirom da je fizičkom modelu ponašanja ruke posvećena tolika pažnja, ostali aspekti igre su pomalo bačeni u zapećak. Teren po kome se krećete je sve samo ne lepo izrenderovan (dobro, biljkice lepo izgledaju). Svi objekti, osim pištolja i kartica za otvaranje vrata, na koje nailazite su apsolutno nekorisni. Uzimanje kantice sa bojom, ili stare vojničke čizme, i mlaćenje dotičnom ni u kom slučaju ne pretstavlja zanimljiv segment ove igre. Uzimanje predmeta, pre svega oružja, je pomalo trapavo izvedeno jer treba biti jako precizan, što oduzima dragoceno vreme koje ponekada znači razliku između nastavljanja igranja i trenutne smrti.

Programeri su na nekim mestima predvideli zanimljiva rešenja za prelaženje prepreka. Recimo, postoji jarak u kome se nalazi džip prevrnut na ivici jarka. Dinosaurus vas juri a vi treba da sačekate da dođe ispod džipa koji treba pogoditi da bi dotični pao na dinosaurusa i rešio vas bede. Međutim, ako kao i ja sačuvate koji metak u pumparici, možete dosadnog nasrtljivca ubiti jednim metkom i sebe rešiti nepotrebnog čekanja. Ovakvih zavrzlama ima na još par mesta u igri.

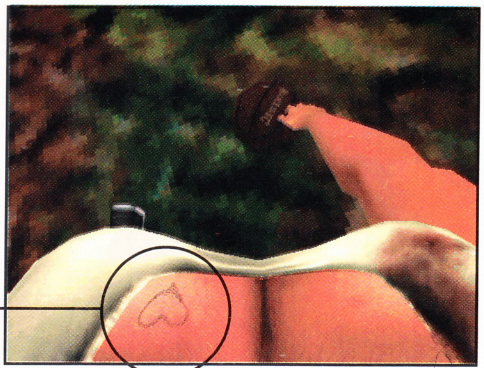
Minimum: Pentium 100MHz, 16 Mb RAM, SVGA 4MB

E da ... ima i dinosaurusa. Od onih malih koje ubijate sa dva do tri metka do Tiranosaurus Rex-a koga ne ubija ništa do čega možete doći. Kada ubijete nekog dinosaurusa on pada otvorenih očiju pravo na dole i ... to je to. Jedina razlika između mrtvog i živog dinosaurusa je položaj u kome se nalazi. Vrlo često ćete nailaziti na neku vrstu logičkih prepreka. Obično se sve svode na dovlačenje kutija i preskakanje prepreke. Skok je dosta trapavo izveden, i treba dosta vežbanja da bi se usavršio. Na nekim mestima me ova igra podsetila na ManicMiner-a sa Spectruma gde treba zakoračiti u prazno da bi se doskočilo na željeno mesto.

Kretanje i pored opcije za trčanje je očajno sporo na bili kojoj mašini u razumnoj rezoluciji. To utiče na to da igra ima smanjenu dinamiku dešavanja, ali ne utiče na atmosferu. Sporo kretanje u kombinaciji sa dinosaurusom žednim vaše krvi koji se uz to vrlo jezivo oglašava definitivno unosi žmare u

CAKE I TRIKOVI

- pristisnite F1 ako vam nije baš najjasnije šta radite ovde
- obavezno kupite varteno oružje
- budite strpljivi

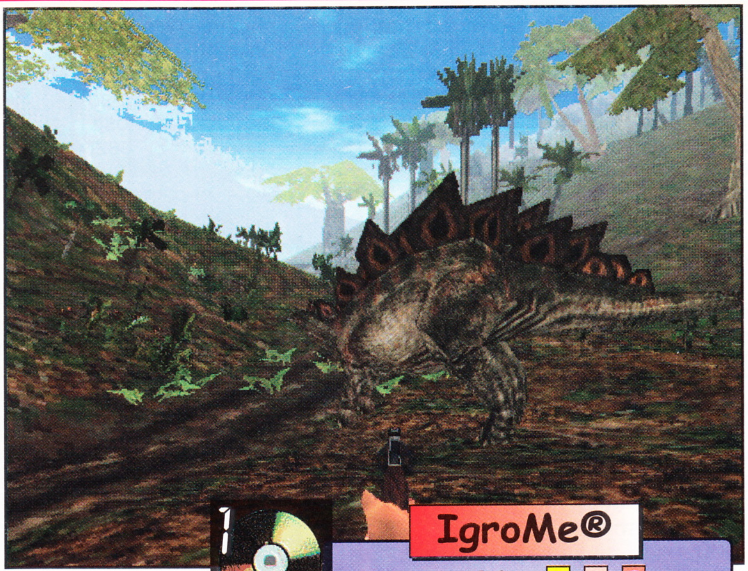


Pokazivač energije?

vaše kosti. Upravo ta atmosfera i želja da se vidi šta će biti do kraja igre može vas sprečiti da ovu igru odbacite kao logičan izbor za utrošak vašeg slobodnog vremena i pored loših tehničkih karakteristika same igre.

U igri se pojavljuje i glumac iz filma pomenutog na početku: Richard Attenborough. Njegov glas koji će u toku igre dolaziti niodkuda će vam čitati delove dnevnika koji će vam pojasniti nejasne delove priče u koju ste uvučeni.

Igra ima podršku za gomilu kartica, a problemi sa njima se rešavaju download-om najnovijih drajvera sa Net-a, dok je najzanimljivije objašenje za probleme sa Intelovom i740: obratiti se hardware-skom proizvođaču. Igra poseduje podršku i za 3d-NoW tehnologiju.



IgroMe®

Grafika	3
Muzika	2
Atmosfera	5
Igrivost	3

+ Ideja, atmosfera

– Grafika, sporost, rogobatno korišćenje predmeta

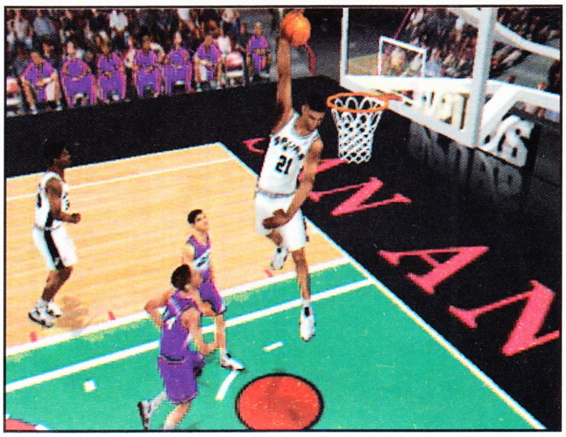
NBA Live 99

Košarka je jedan od najpoznatijih sportova na svetu. Cilj je ubaciti loptu u koš. Electronic Arts je jedan od najpoznatijih proizvodjača kompjuterskih igara. Njegov cilj je stvoriti nešto spektakularno, nešto što će igrače zapanjiti, a ostale proizvodjače zaseniti. Sada nam je stiglo baš tako nešto. Jer ova igra se čeka najmanje godinu dana, a isto toliko se najmanje i igra. To je najrealnija, najprofesionalnija simulacija košarke koja se može videti, igra koja predstavlja nastavak čuvenog Nba live serijala za 99. godinu. Dan dolaska ove igre praznik je za sve ljubitelje košarke, ali i za sve ostale igrače, a ukoliko odigrate ovo remek delo, ili ga barem vidite, brzo ćete shvatiti zašto.

Minimum: 16 MB RAM Pentium 166 MHz SVGA karta

Koristeći moderne tehnologije, pre svega 3D akceleraciju, NBA live 99 pružiće vam doživljaj fantastičnih audio-vizuelnih karakteristika i dočarati vam sjajnu atmosferu na parketu. Najveća unapredjenja u odnosu na prethodnike postignuta su upravo u toku same utakmice gde su programeri išli i do najsitnijih detalja. Meniji su pretrpeli samo neznatne izmene, ali su lepo ukomponovani i vrlo laki za snalaženje. Na njima se ne treba preterano zadržavati, jer pored standardnih opcija, novine (pregled drafta, veći broj mogućnosti odabira dužina četvrtina i sl.) se zaista brzo shvataju. Medjutim, bolje poznavaoce NBA prilika i one će oduševiti, iznenaditi, jer u neizvesnosti početka NBA sezone za 98/99. godinu, prisusustvo najnovijih rukija, već izvršenih svih značajnih trejdova, novih dvorana i slično, naravno da je za svaku pohvalu. Ono prvo što para vaše oči i uši je sjajna uvodna animacija koju morate videti i čuti da bi je osetili, ali isto morate učiniti i sa ostalim segmentima ove igre, jer svi oni zaista su vredni pažnje.

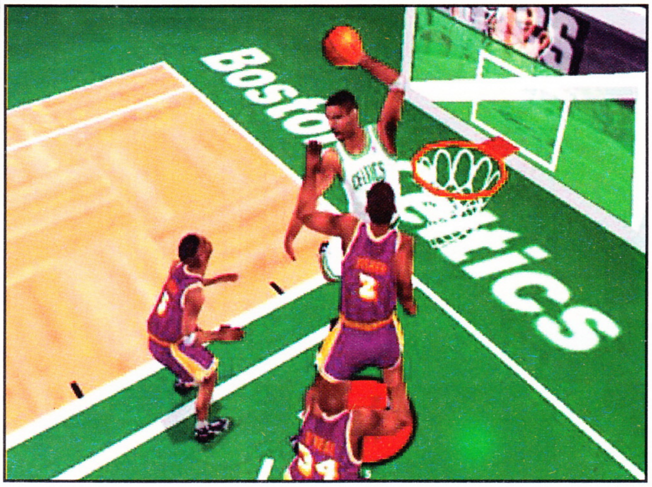
Po ulasku u igru sledi odabir egzibicionog meča, sezone, ili plejofa, kao i takmičenja u šutiranju trojki, koje je ovog puta mnogo realnije i teže. Vrlo je zanimljiva i opcija Practice u kojoj se posle izbora košarkaša, nalazite na terenu za Street basket, na kome možete uvežbavati šut, kao i mnoge druge zanimljive poteze (crossover, fadeaway, atraktivna zakucavanja...). Za NBA fanove tu su i opcije Trade, Free agents, kao i opcija Create players, gde možete praviti igrače bukvalno svih mogućih izgleda, a neki će pokušati da naprave i samog sebe što je sasvim moguće.



Prilikom predstavljanja startera meča, uvidja se da su fotografije igrača zamenjene slikama rađenim u 3 dimenzije, i na kojima igrači mrdaju glave, ali i usne i oči, i koje u skladu sa pomerajućom pozadinom izgledaju prilično lepo. Naravno, one nisu fotografske preciznosti, ali je sa njih moguće prepoznati sve NBA igrače. Oduševljenje će nastupiti kada shvatite da su iste te slike, u istom obliku i rezoluciji, uz to odlično uklopljene na tela igrača, prikazana i na terenu, te je i u toku meča sasvim moguće prepoznati košarkaše, posebno one koji su zvezde, kao i one upadljivog spoljašnjeg izgleda. Akcenat je bačen i na odsjaj igrača na terenu, ali i na publiku, koja ne miruje, već tapše i skače, i koja će, ukoliko igrate na domaćem terenu, smetati vašem protivniku na sve načine. Pojedini navijači i treneri će ponekad imati različite ispade, biće tu i psovki, ali i uzvika Defence i sl.

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	5
Igrivost	4



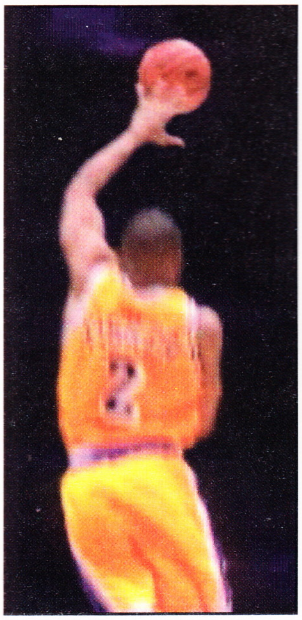
Komentator je takodje unapredjen, prisutne su i manje animacije za pojedine igrače, koje nekada zaista oduševljavaju (kao ona za Denisa Rodmana). U toku poluvremena i dalje postoje animacije plesačica koje će vas dobro zabaviti. Nažalost, postoje svega 4 različite animacije (po jedna za svaku konferenciju) za razlku od prethodnog dela gde su postojale za sve NBA timove (ukupno 29). Pored ovoga, svi ostali elementi doprinose fantastičnoj atmosferi i realnosti u toku utakmice.

Upravljanje se postiže pomoću 6 osnovnih tastera, uz 5 ekstra koji omogućuju specijalne poteze, i čijom kombinacijom možete učiti elemente umetnosti košarke. Moguće je izabrati jedan od četiri nivoa težine, i to od onog na nivou Nba live početnika, koji je najlakši, i od koga obično treba startovati, do onih najtežih, pri kojima je uigranost i atraktivnost na nivou pravog NBA cirkusa.

Do kojih detalja su programeri išli u kreaciji igre, ilustrovaće i podatak da će sat za otkucavanje dužine napada, koji se nalazi na tabli, u različitim dvoranama biti ne samo različitih boja, već i različitih oblika i veličine.

Naravno, i ovog puta uživaćemo u majstorijama Šekila ONila, Grenta Hila, Hakima Olajdžuvona, Glena Rajsa i još mnogo proslavljenih zvezda, kao i drugih mladih talenata koji su se vrlo brzo nametnuli svojim igrama. Medjutim, i u ovom segmentu programeri su otišli korak dalje. Naime, u pojedinim momentama uočavaju se potezi odredjenih igrača, koje oni čine i u stvarnosti. Tako će Olajdžuvon gužve u reketu završavati horokom, dok će iste probleme O'Nil okončavati divljačkim zakucavanjima. Nažalost, Majkla Džordana nema, ali njegovo kreiranje i ocenjivanje (u opciji Create) omogućava uživanje i u majstorijama letećeg veličanstva.

I love this game. Ako su mogli milioni Amerikanaca, i vi ćete zavoleti NBA košarku. Nba live 99 će vam sigurno pomoći u tome, jer predstavlja legendarnu igru, vrhunskih kvaliteta. Nemojte je propustiti, jer ćete se dugo kajati sve do izlaska Nba live-a 2000.



+ Revoluciona tehnička unapredjenja, ukupan doživljaj

- Svega 4 animacije za šou na poluvremenu

koja je tvoja

igra

gooool!

fifa '99 . pc/playstation . fudbal
fifa '99 . pc/playstation . fudbal

crash bandicoot 3 . playstation . arkada
rash bandicoot 3 . playstation . ar

fifa '99 . nba live '99 . crash bandicoot 3 .
small soldiers . test drive off-road 2 .
tomb raider 3 . twisted metal 3 . destraga .
crime killer . rally cross 2 . golf '99 edition .
itd...

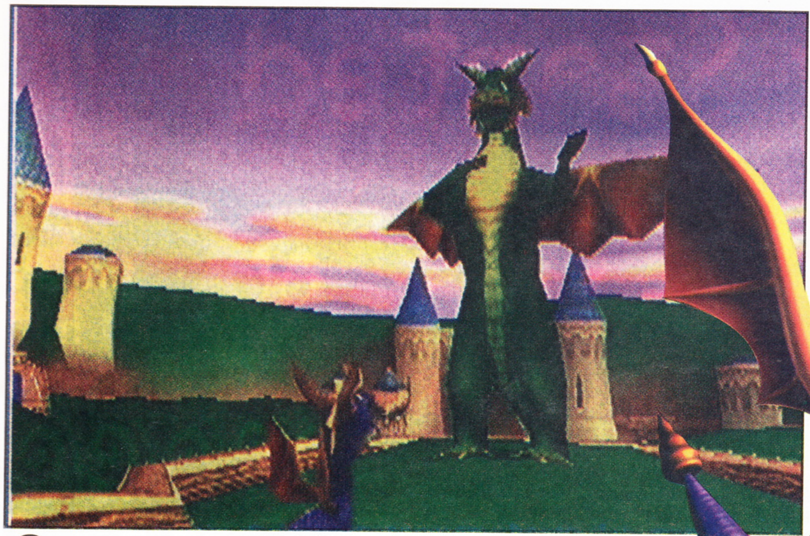
odluči se

pc & playstation shop

CD-ROM SHOOOP!

tržni centar sremska . 011/ 180 414
tu smo od 09 do 21h . nedeljom kuliramo
cena 8.- . na 4 diska 1 besplatno

Spyro the Dragon



Gnasty Gnorc, super nevaljalac, postao je diktator zemlje zmajeva. Zamrznuo je sve zmajeve osim Spyra, mladog, tvrdoglavog zmajića vatrenog daha. Njegov zadatak je da oslobodi sve zmajeve iz začaranog sna I da se bori sa Gnasty Gnorc-om kako bi sačuvao svoju porodicu I oslobodio zemlju Gnorc-ovog destruktivnog autoriteta.

Igra je sastavljena od trideset četri nivoa, svrstanih u sedam različitih svetova u kojima žive razne porodice zmajeva.

Prvi svet u koji dolaziš je više teren za vežbanje, kako bi naštimovao svoje mnogobrojne zmajevske veštine.Pokreti malog Spyra su tako animirani da zmajček izgleda kao da je živ. Tu je i uobičajeno trčanje, skok, hodanje, ali pokretima kod Spyra su dodati vrckanje, geganje, razni okreti, proklizavanje, kao I letenje i valjanje. Spyro je neverovatno fleksibilan karakter, a dodatna analogna kompatibilnost omogućava da može da se kreće u različitim brzinama, što izgleda prosto fenomenalno.

Putujući kroz svoju zemlju, Spyro oslobađa začarane zmajeve svojim dodirom. Svaki oslobođeni zmaj mu otkriva po neki delić priče, koristan savet ili neki nov pokret.

Pored toga što mora da spase svoju malu porodicu (ukupno sto dvadeset zmajeva), Spyro mora da sakupi što više blaga na svakom nivou, kao I zmajeva jaja. Blago se može pokupiti iz različitih kovčega- drvenih, oklopnih I zaključanih.

Što se grafičke strane igre tiče, možemo slobodno reći da je ovo najbolja 3D platforma, koja je do sada izašla za SonyPlaystation, I da može rame uz rame da se nosi sa Super Mariom sa N64.

Bez imalo preterivanja možemo reći da je programerska kuća insomaniac sa svojim novim 3D enginom postavila standard za 3D platforme, jer ova igra je toliko brza,tečna,ne gubi frejmove, jednom rečju - fenomenalna.

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om 011/311-5342

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	3
Igrivost	4

Metal Gear Solid

Metal Gear Solid(MGS) je jedna od najboljih, ako ne i najbolja igra ikada napravljena za SonyPlaystation. Sama tematika, a da ne govorimo o tehničkom kvalitetu , čini je ozbiljnim i sigurnim kandidatom za igru godine.

Radnja se odvija početkom 21. Veka na Aljasci, tačnije na udaljenom ostrvu pod imenom Shadow Moses. To ostrvo je služilo vladi kao skladište nuklearnog naoružanja, a naravno sve to je bilo strogo poverljivo. Takođe, vlada je čuvala još jednu tajnu - Fox Hounds. To je bila grupa odlično obučenih i istreniranih specijalaca koji su za vladu obavljali sve škakljive poslove. Ali oni nisu bili samo odlični vojnici. Njihove prirodne sposobnosti su evoluirale do nadljudskog nivoa eksperimentalnom genskom terapijom, praveći ih skoro neuništivim vojnicima. i sada, ti neuništivi vojnici se okreću protiv vlade, formirajući opasnu terorističku grupu Fox Hounds. Ona odlazi na ostrvo Shadow Moses i preuzima vlast nad skladištem nuklearnog naoružanja, zahtevajući od sveta da pristane na njihove, za sada još nepoznate, uslove ili će doći do nuklearne katastrofe.

I sada na scenu nastupaš ti, u ulozi glavnog lika-Solid Snake-a. Kao jedini bivši član grupe Fox Hounds koji nije postao izdajica, dobijaš zadatak da se tajno uvučeš u skladište i da saznaš njihove motive pre nego što neutrališeš nuklearnu pretnju. i tu počinje prava akciona avantura.

Tvorac MGS-a (poznati Hideo Kojima) je očigledno imao jaku viziju o tome šta je želeo ambijentom svoje igre da izazove. Igra izgleda apsolutno neverovatno. To je, može se reći, kombinacija hrabrog, dobro poznatog James Bonda i jake japanske osnove u manga stilu sa odličnim akcionim sekvencama.

Glavna težlšta u igri nisu bačena na brzu akciju, već na strateško infiltriranje. Više si nagrađen za šunjanje okolo a da te čuvari ne otkriju, nego za brzo kretanje i uništavanje neprijatelja.

Igru počinješ sa samo jednom paklom cigareta i dvogledom, ali putem ćeš pokupiti još dosta različitih predmeta i oružja, uključujući veoma omiljene projektile na daljinsko navođenje, plastični eksploziv, granate, mitraljez, snajper, stinger-bacač raketa i dr.

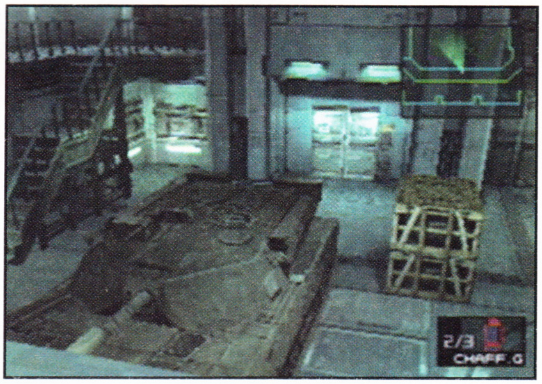
Pogled je iz ptičije perspektive, ali zato možeš u svako doba da prebaciš na pogled iz Solid-ovih očiju, kako bi bolje osmotrio situaciju. A pomoću dvogleda koji dobiješ na samom početku igre možeš da pregledaš celu prostoriju u kojoj se nalaziš do najsitnijih detalja. Kasnije dobijaš kameru sa kojom možeš da fotografišeš, zatim snimiš na memorijsku karticu i kad pređeš igru dobićeš opciju za foto album.

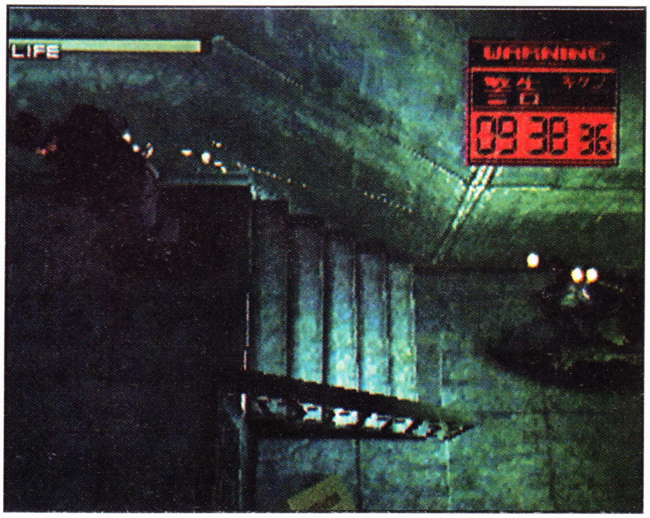
Pored svega ovoga, ima i izvesnih novina u pokretima glavnog junaka. Kao Solid Snake možeš da puziš po zemlji, da se sakriješ u vodi, čak i da neprijatelje koristiš kao žive štitove. Takođe ćeš se susresti sa interesantnim logičkim zamkama.

Očigledno, ovde ima dosta da se igra, ali najinteresantniji aspekt MGS-a je tolika pažnja posvećena detaljima, pa čak i najmanjim sitnicama. Napolju, na snegu, jasno ćeš videti hladan dah ispred lica neprijatelja dok diše. Kada koristiš automatsko oružje videćeš kako čaure lete okolo, i da će neprijatelj stati da napuni šaržer svakog puta kada potroši metke. A ako se sakriješ iza nekog zida i samo posmatraš, možeš videti stražara kako zeva, kako proteže ramena. Možda će čak i protegnuti vrat. Realnost je prosto zadivljujuća.

Iako je zaista vrlo teško naći bilo koju

manu u ovoj igri, mi smo ih ipak našli. Moguće je skoro ubiti stražara davljenjem i onda ga ostaviti da se oporavi posle čega on hladno ustaje i nastavlja da patrolira. Takođe nije moguće pokupiti





IgroMe®

Grafika	4
Muzika	5
Atmosfera	4
Igrivost	4

predmet jednom kad ga ispustiš ili uzeti oružje mrtvog stražara za svoje potrebe.

Ali igra ima toliko prednosti da se ove mane slobodno mogu zanemariti. Treba napomenuti i predivnu muziku koja te prati tokom cele igre, kao i bezbroj veličanstvenih animacija, koje izgledaju kao film Olivera Stone-a. Programeri iz kuće Konami su još jednom dokazali da mogu da naprave igru koja će prosto pleniti igrače svojom grafikom, pričom, likovima, muzikom, animacijama.Jednom rečju, igra je prosto neverovatna, i zato svim ljubiteljima akcionih avantura je toplo preporučujemo. i još nešto, igra ima dva kraja, na vama je da izaberete.

P.S. Evo jedne male pomoći: dobro zapamtite broj 140.15!

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om 011/311-5342

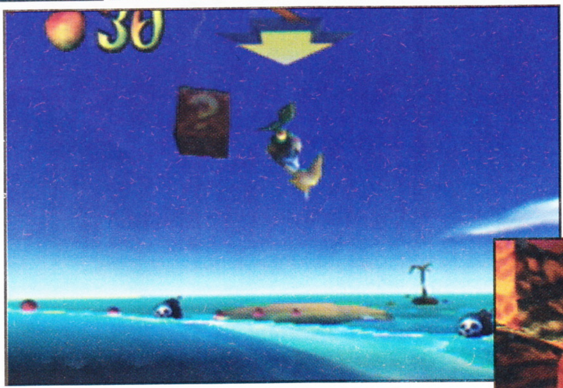
Crash Bandicoot 3: Warped

IgroMe®

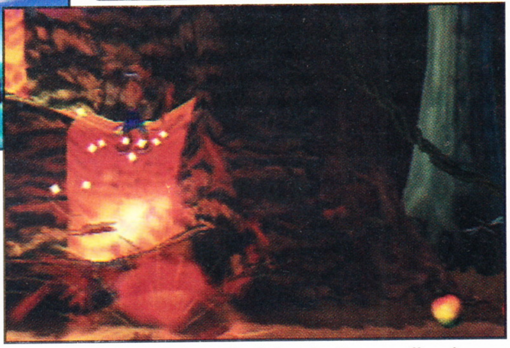
Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	4

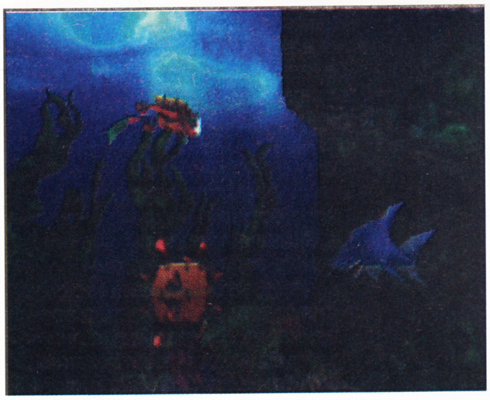
Naughty Dog je od 1996. godine objavio već dve igre sa Crash-om kao glavnom likom, a evo stigao je i treći nastavak. Njegov neočekivani uspeh učinio ga je jednim od najprepozntljivijih likova na SonyPlaystation konzolama.

Treći nastavak igre se direktno nadovezuje na kraj drugog dela, gde Dr.Neo Cortex-ova svemirska stanica pod imenom Vortex eksplodira. Cortex se bezbedno spustio na veliku gomilu ruševina na isto ostrvo na kojem je stvorio Evolv-O-zrake, koje je iskoristio da pretvori Crasha u sportskog junaka u leviskama koga svi znamo i volimo.



U međuvremenu, Crash, njegova sestra i vrač-doktor Aku Aku pijuckaju piće na suncu i uživaju. U jednom trenutku Aku postaje svestan neke mračne sile koja se diže iz grobnice blizu Cortex-a. Ova mračna sila je niko drugi nego (nećete nikada pogoditi) Aku-ov zli brat blizanac Uka Uka. Njega je Aku zatvorio u grobnicu (dobar primer šta uraditi mlađem bratu) posle mnogo godina borbe. Eksplozija Cortex-ove svemirske stanice je oslobodila zloću koji sada planira da se osveti bratu koga mrzi iz dna duše.





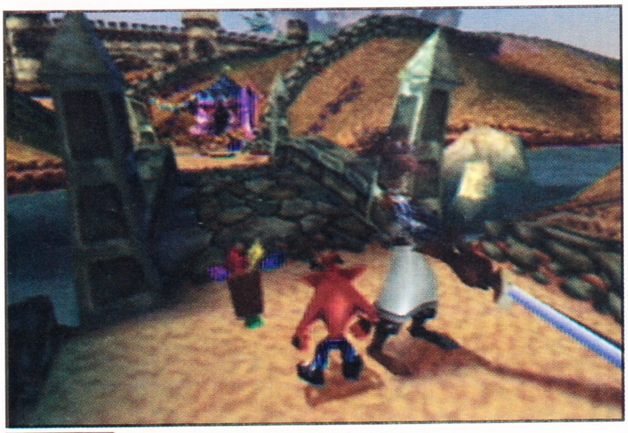
Naravno, Crash ne može da stoji po strani, i ulazi u Aku-ovu vremensku mašinu i putuje kroz četri dimenzije.

Radnja igre se odvija na različitim istoriskijm mestima kao što su stare egipatske grobnice i rimski amfiteatri, kao i kratka poseta dinosaurusima.

Crash se kreće u potpuno novom engine-u, sa potpuno realnim senkama, kao i refleksijama na vodenim površinama. Takođe Crash ima i nove pokrete-super skok(sa kojim može da preskoči visoke građevine), poboljšan twister, i super čučanj. Tu je i veliki broj popularnih Crash-ovih vozila iz predhodnih nastavaka, kao i nova-Motor i aeroplan sa dva krila.

On je nizak, narandžast, velikog nosa, ali to ne sprečava Crasha Bandicoota da postane jedan od najvećih ličnosti u istoriji kompjuterskih igara.

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om tel:011/311-5342



SONY PLAYSTATION
- TOMB RIDER III
- CRASH BANDICOOT III
- NBA LIVE 99
- RALLY CROSS II
- METAL GEAR SOLID
- SPYRO THE DRAGON
- RIVAL SCHOOLS
- FORMULA ONE 98
- SMALL SOLDIERS
- COOL BOARDERS III
I JOŠ PREKO 500 NASLOVA !
KONZOLE I DODATNA OPREMA
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP20
TEL. 011/311-5342
MOB. 064/11-011- 48
GET TWISTED!

Rival Schools

Slobodno možemo reći da ova nova Capcom-ova igra zaslužuje dodatne bonus poene jer nije uobičajena tabačina. Pored klasičnog arkadnog dela, Rival Schools u sebi sadrži dosta ekstra osobina i tajni, koje čak i iskusnog igrača drže uz igru.

Rival School je kombinacija ključnih elemenata borilačkog engine-a uzetog iz igre Street Fighter Alpha - blokovi u vazduhu, protiv udarci, Burning Vigor Attack-razni super pokreti; i poligonske grafike iz igre Street Fighter Ex Plus Alpha. Rezultat je vizuelno glatka, napeta borilačka igra, koja sadrži dosta mehanike poznatih igara kako bi veterane zadržala uz sebe, a sa druge strane dovoljno prijateljska da novajlijama pruži šansu.

Možeš da biraš između 20 boraca-tinejdžera, iz različitih srednjih škola, ali ne dozvoli da te njihove godine zavedu. Oni mogu da izvedu nekoliko odličnih specijalnih udaraca i tehnika, da prosto ne poveruješ svojim očima.Svaki borac ima svoju tehniku i način borbe. Grafika je toliko dobra da jednostavno borci izgledaju kao da su živi i dobijaš utisak da učestvuješ u pravoj tuči.

Super stvar u igri je i Team-Up Tehnika. Pre svake borbe možeš da izabereš dva borca, ali ih ne možeš menjati u toku borbe kao u igri X-Men vs Street Fighter. Umesto toga, u zavisnosti od protivnika, oni mogu samo kratko da uđu u igru da ti povrate izgubljenu energiju, ili da ti napune energiju za specijalne udarce ili, čak, da ti pomognu u savlađivanju protivnika. Da zaključimo - pobedio ili izgubio možeš menjati borce između rundi.

Odlične kontrole omogućavaju žestoku akciju u stalnom pokretu, kao i lako izvođenje kombo udaraca.

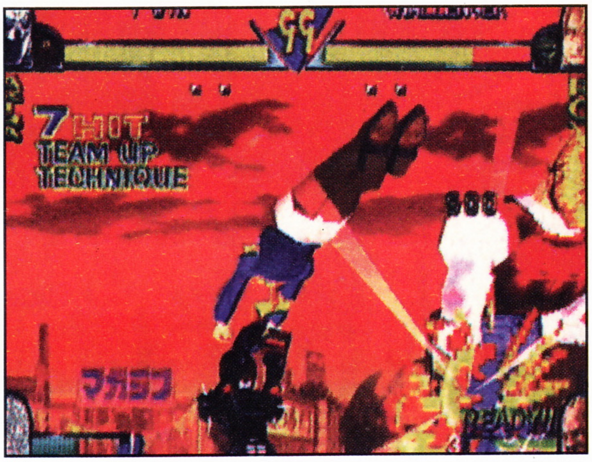
Pored Team-Up Tehnike, postoji i niz drugih opcija kao što su Training Mode, Lesson Mode, multiplejerski Tournament, kooperativni mode, League Play itd.

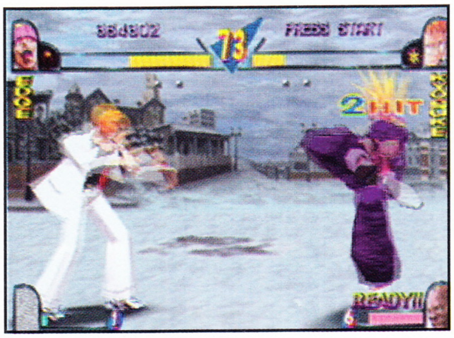
U Practice Modu možeš svoje kombo udarce isprobavati i dovesti do savršenstva, ali pravi poduhvat je u Lesson Modu. Ovde imaš svog ličnog trenera koji te uči osnovnim tehnikama borbe korak po korak. U zavisnosti kako napreduješ i kakve ocene imaš, toliko tajnih udaraca ćeš naučiti.

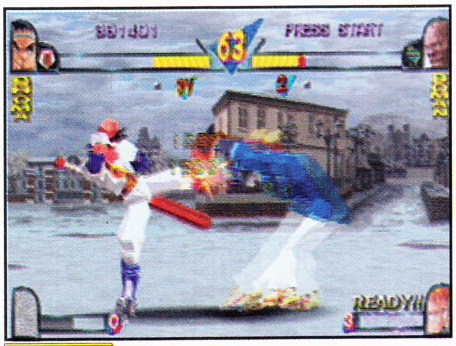
Umesto da igraš Rival School možeš da izađeš napolje i da se zanimaš nekim od sportova, ali zašto da se mučiš kada ova igra pruža sve. Među velikim brojem tajni, možeš naći skriveni bejzbol, košarku, razne igre sa loptom. U Target modu svoju metu gađaš loptom, a u Home Run modu imaš deset šansi da probaš koliko daleko možeš da baciš bejzbol loptu.

Rival Schools je više nego odlična arkadna igra - njeni bonusi i tajne govore sami za sebe. Ovu igru nijedan ljubitelj borilačkih igara ne sme da propusti, jer je igra prosto savršena. Ko kaže da povratak u školu nije zabavan?

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om 011/311-5342







IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	5

Klub Video Igara SUPER MARIO

Veliki izbor igara za Sony playstation i PC (preko 500 naslova)!
Snimanje i iznajmljivanje CD-a!
Dodatna oprema za Sony konzole!

PlayStation

-Fudbal-
Inter. Superstar Soccer Pro '98
World Cup '98
Libero Grande
World League Soccer '98
Premier Manager '98
Adidas Power Soccer '98
Fifa Soccer '98 ...

-Hokej-
NHL '99
NHL Face Off '99
NHL '98
NHL Powerplay '98
NHL Face Off '97...

-Arkade -
Duke Nukem *Time To Kill*
Doom
Alien Trilogy
Exhumed
Contra II
Mechwarrior II
Small Soldiers
Raideh Project
Rouge Trip
Crime Killer
War Games
Return Fire...

-Platforme -
Spyro The Dragon
Lemmings
Mega Man Legends
Bomberman World
Klonoa
Crash Bandicoot I, II
Pandemonium I, II
Lucky Luke
Croc
Hercules
Hugo
Herc's Adventures
Mr. Domino
Gex Enters The Gecko...

-Trke-
Need For Speed III
Grand Turismo
Colin McRae Rally
Rally The Africa
Test Drive V
Test Drive Off Road II
Formula I '98
Moto Racer II...

-Ostali Sportovi-
NCAA Football '99
Coolboaredrs III
Snow Racer '98
Street Boarders
Fox Sports Golf '99
Running Wild
MBT Dirt Cross
V-Ball...

-Košarka-
World League Basketball
Total NBA '98
In The Zone III
NBA Live '98
NBA Fast Break '98
Space Jam...

-Tenis-
Actua Tennis
World Pro Tennis '98
Sampras Extreme Tennis
Arena Tennis
Davis Cup Tennis...

-Borbe-
Tekken III
Cardinal Syn
Bloody Roar
War Gods
Dead Or Alive
Mortal Kombat IV
War Zone
WCW Nitro
Rival Schools (2cd)...

-Avanture-
Medi Evil
Tenchu
Ninja
Metal Gear Solid (2cd)
The Fifth Element
Parasite Eve (2cd)
Ark Of Time
Blazing Dragons
Discworld II
Final Fantasy (3cd)
Tomb Raider I, II
Kagero Deception II
Xenogears (2cd)...

-Strategije-
Red Alert Retaliation
Final Fantasy Tactics
Theme Hospital
Panzer General II
The Unholy War
Warcraft II...

-Simulacije-
Ace Combat II
G-Police (2cd)
Black Dawn
Nuclear Strike
Soviet Strike
Steel Reign
Top Gun...

PC

-Kompilacije-
Br. 247
Croc, Rayman Gold, Sonic 3D, Frogger, Oddworld, Pandemonium II, Captain Claw, Hercules, Jungle Book, Garfield, Sonic & Knuckles.

Br. 250
Addiction Pinball, Forsaken, Industry Giant, Lucky Luke, Outwars, Action Suprecross, Formula I '97, Hexen II Mission, Pack, Microsoft Monster Truck, Madness 2, Pax Corpus, Plane, Crazy Uncivil Aviation, Seven, Vears War, Sim Safari, Tomb Raider, Ultimate Soccer Manager '98, World Of Billy...

Br. 281
World Cup '98, Three Lions, Sensible Soccer '98, World League Soccer '98, Super Match Soccer, Football Masters '98, Total Soccer, Ultimate Soccer Manager '98.

Br. 190
FIFA: Road To World Cup '98, Actua Soccer 2, Kick Off '98, Champion Manager '97/'98, Sega Worldwide Soccer.

Br. 249
War Wind II, Human Onslaught, Cart Precision Racing, The Course Monkey Island, Test Drive 4, Gand Theft Auto, Warhammer40000, Absolute Bedlam 2, Beat The House 2, NBA Action '98, Mortal Kombat Trilogy.

Br. 284
Prost Grand Prix, Beast Wars Transform, Incubation, The Wilderness Missions, Panzer Commander-World War II Tank Simulator, Quake II Mission Packe 1, Sanitarium, Sensible Soccer '98, Team Apache, Total Soccer, Zebco Pro Fishing 3D

Br. 210
Star Wars Jedi Knight Dark Forces II, Age of Empires, Broken Sword II, Buccaneer, Volvo S-40 Racing, Magic The Gathering: Duel Of The Planes, Walkers, Water World, Forced Alliance, Chessmaster 5600, Sea Fight, Dinosaurs, Spead Boat Attack.

-CD Naslovi-
Dune 2000
Ceasar II
KKND II
Age of Empire Expansion
NBA Live '99
Premier Manager '99
Fall Out 2
The Fifth Element
NHL '99
NCAA '99
MIA Missing In Action (2cd)
Grim Fandango (2cd)
Rainbow Six
Motocross Madness
Sanitarium (3cd)
Colin McRae Rally
Virtua Pool 2
Need For Speed III
Jazz Jackrabbit 2
Commandos
Swat 2
Sherlock Holmes
Nascar '99
X-Files (7cd)
Lion King II - Simbas Pride
Icarus
Shogo
Chessmaster 6000 (2cd)
Heart Of Darkness
Mech Commander
Industry Giant
Sim Safari
Voodoo Kid
Twinsen's Odyssey
Claw
Holiday Island
People's General
Soliders At War
Tribal Rage
Croc
Creatures 2
Comanche 3
Team Apache
East Front
Alienearth
Grand Prix Legends
Return Fire 2
War Games
Turok
Tomb Raider II
Quake II
Resident Evil
Gex 3D
Space Ace
Red Baron II
Mortal Kombat Trilogy
Mortal Kombat 4
StarCraft
Monkey Island
Formula 1 Racing
Road Rush

Sony New!!! Crash Bandicoot III, Tomb Raider III, NBA Live '99, FIFA '99, Quake II...

TDK
Verbatim

Jurija Gagarina 227 lokal 17
TC Enjub - Blok 45, Novi Beograd
Tel. 011 318-45-27

INTEL BX čipset

Intelov BX čipset je već neko vreme prisutan na tržištu pa su svi vodeći proizvođači ploča imali vremena da ga kvalitetno implemntiraju. Za ovaj test smo obezbedili tri ploče: Gigabyte Ga-6BX, Chaintech 6BT i ASUS P2B. Testovi koji su sprovođeni su vršeni sa procesorima PII-400Mhz i Celeron 300A (overklokovan na 450MHhz). Koristili smo dve banke od po 64 Mb SDRAM-a i to SIEMENS i SAMSUNG obe PC-100, 2 IDE diska (Quantum Fireball 4.3Gb SE-UDMA i WD Caviar 21600-non UDMA), 32x Teac čitač. Na ISA magistrali su bili Genius-ov modem 33.6 K i SB AWE 16, a na PCI mrežna karta Realtek (10 MB) i Voodoo 2, dok je na AGP slotu bila Riva TNT.

Winstone i Quake2 test su dali interesantne rezultate sa izuzetno malim oscilacijama što znači da su proizvođači sa te strane korektno odradili posao. Bisnis Winstone 98 je retrospektivno dao sledeće rezultate: Gigabayte:28,5; Chaintech 28,6 i Asus 28,9. Što se tiče testa u Quake-u 2 korišćen je timedemo1 massive sa sledećim vrednostima za frame rate u rezoluciji 512x384 u softverskom modu: Gigabyte:64,7; Chaintech 28,6; Asus 28,9. Posle svih ovih podataka niste nimalo pametniji pa ćemo preći na neke druge vrednosti koje će na vas sigurno uticati pri kupovini.

Gigabyte: Podržava sledeće vrednosti za frekvencu magistrale: 66, 75, 83, 100, 103, 112, 133 Mhz sa umnoškom do 5,5. Ima 5 PCI slotova, 2 ISA slota i AGP. Za memoriju ima 3 podnožja za SDRAM koji teoretski podržavaju banke do 256 Mb. Sldeći svoji tradiciju sva podešavanja u vezi magistrale i ploče se vrše preko DIP svičeva. Kao pozitivna osobina je širok opseg frekvencija za magistralu kao i široke mogućnosti podešavanja u BIOS-u. Nažalost, ova ploča je napravila najviše problema od svih na testu. Uporno je odbijala da radi sa dve različite banke memorije i prijavljivala probleme sa ISA kartama. Memorijske probleme nismo uspeli da rešimo, dok smo ISA rešili uz malo žongliranja sa IRQ-ovima. Zbog toga, kao i nedostatka četvrtog podnožja za memoriju ona na ovom test završava na trećem mestu, s tim što se mora podvući njena privlačna cena.

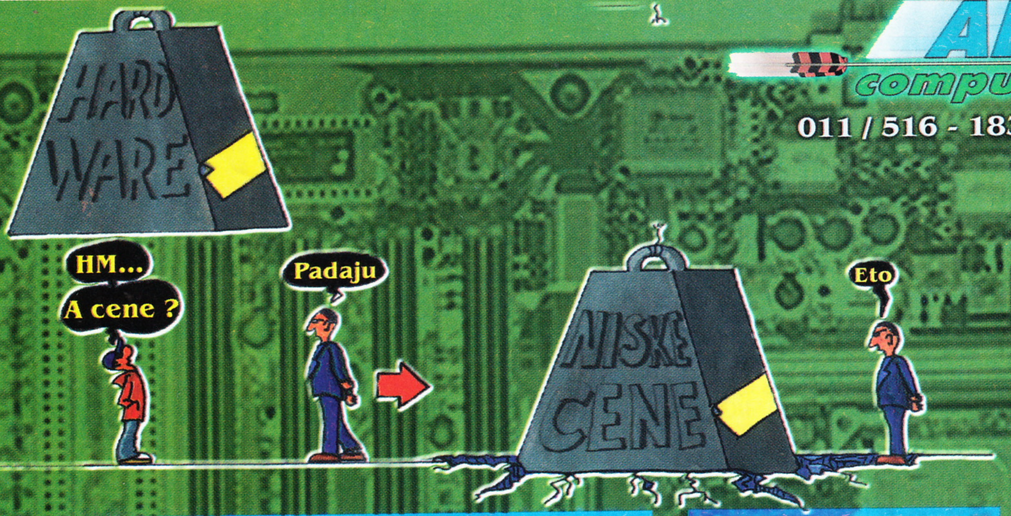
Asus: Proizvođač poznat prvenstveno po kvalitetnim pločama ni ovog puta nije iznevерio svoju reputaciju. Širim izborom magistrale: 66, 68, 75, 83, 100, 112 i 133 četvrtim DIMM podnožjem i sa 3 ISA slota ona se u startu razlikuje Ga-6BX. Na testovima nije pravila značajnije probleme, i pokazala se kao vrlo stabilna u radu. U suštini jedno što bi se ozbiljnije moglo zameriti ovoj ploči je zadržavanje džampera ko jedinog i pravog rešenja. Ako ste korisnik prosečnih i jačih zahteva ova ploča će vam biti od koristi.

Chaintech: Posle testiranja jednog tako renomiranog proizvođača jako me je interesovalo kako će se pokazati ova ploča zbog rešenja koja su često revolucionarna i pri tome jako dobra. Prvo što se mora pozdraviti je korišćenje BIOS-a za podešavanje svih značajnijih stavki uključujući magistralu i umnožak procesora. Tu opciju možete koristiti u punoj slobodi tek kada skinete jedan od retkih džampera na njoj koji uključuje/isključuje autodetekciju procesora. Ono što je kod ove ploče strvarno oduševljavajuće je izvanredan rad sa hard diskovima od 10 do 24% bolji od konkurencije. Pošto svi znamo da su hard diskovi usko grlo procesora onda je ovaj podatak još važniji. što se tiče stabilnosti pokazala se izvanredno, lepo se snalazila u raznim situacijama (overklokovan procesor na 600Mhz). Što se memorije tiče pokazala se kao vrlo zahvalno jer su sve vrste SDRAM-a radile iako ih je u jednom trenutku bilo i tri različita proizvođača, a nikakvih problema nije bilo da PC-66 memorija radi na 112 Mhz. Jedini nedostatak koji je bio vidljiv jesu nešto slabije perfomanse u 2D kod grafičke karte, ali sam skloniji da pripišem nedostatku drajvera a ne ploče. Na samoj ploči se nalazi standardna oprema: 4xDIMM, 4xPCI, 3xISA i četiri podnožja za memoriju, što uz gore navedeno zanači samo jednu stvar: ova ploča je naš izbor.

U testiranju nam pomogla firma: Arrow: tel 011/516-183

ARROW computers

011 / 516 - 183 011 / 516 - 253



Ekstra cene konfiguracija !

Besplatna dostava !

DILERSKI POPUSTI !

NAJPOVOLJNIJE CENE:

MB Asus P2B	280	14" DTK/Philips/ADI	235
MB Asus P5A/P5A-B	175	15" / 17" DTK	285/560
MB Chaintech 6BTM	230	Rockwell 56k V90 PCI	85
MB Chaintech 5AGM2	155	AGP VGA Intel740 8Mb	85
MB Gigabyte 6BXC	240	Skener 300x600 A4	150
MB BX Pro+VGA+SB	180	ATX Midi / DTK	80/130
MB TX Pro+VGA+SB	110	VooDoo 2 PCI 12Mb	210
PII Mendocino 300A	250	CD-ROM Teac 32X	110
AMD K6-2 3D Now!	175	CD-Writer Teac 4/12	550
SDRAM 64Mb PC-100	170	Quantum 5,1/6,4	285/320

011: 516-183 516-253

CD IZBOR:

Programi
Igre
Enciklopedije
Medicina
Igre za decu
Besplatna dostava
Poklon CD-ovi
Nagradne igre
Najbolji kvalitet
Super cene

Kupon za popust * programi * igre

35 DINARA

Sa našim računarima stićićete do zvezda !

Multimedia

Pentium II

Komponente

AMD

Internet ready

Isporuka na kućnu adresu

GEMINI

Veliki izbor CD originala

NEVIĐENA akcija u novembru

1+1

tel. 318-08-45

Tržni centar ENJUB blok 45 - lokal 185

Radno vreme od 12-20h

CD KLUB APOLLO

Novogodišnji popust!

Na dva kupljena CD-a
dobijate jedan na poklon
1CD + kolor omot = 9 DM
Isključivo na kvalitetnim diskovima!

Najnovije igre:

Fifa 99, Nba 99, Fallout 2, Caesar III, Sin, Grim Fandango, Klingon Honour Guard, Tresspasser...

Enciklopedije:

Britannica 99, Encarta 99, Encyclopedia of Science Fiction, Oxford Talking Dictionary...

ul. Rige od Fere 16
tel: 011/444-0865

Prodajna mesta:
Video klub "Movie Boulevard"
ul. Pive Karamatijevića 5, nas. Braće Jerković
Video klub "Perpetum"
ul. Braće Limijer 6, nas. Žarkovo

e-mail: apollo@beotel.yu
web: www.bozic.co.yu/~mia/Apollo

Radno vreme:
16:30 - 21:30

TEST GRAFIČKIH KARTI

HARD WARE

Za ovaj broj obezbedili smo za testiranje nekoliko grafičkih karti koje su na našim prostorima najzastupljenije i to Vudu 2 sa 12 Mb memorije, Riva 128 sa 4Mb (TV ulaz i TV izlaz), Riva 128ZX sa 8Mb, Riva TNT sa 16Mb (TV ulaz i TV izlaz) i Intel i740 sa 8MB. Na žalost, nismo stigli da obezbedimo S3 Sevidža jer još nije dovoljno zastupljen ali ćemo vas obavesti i o njegovim perfomansama.

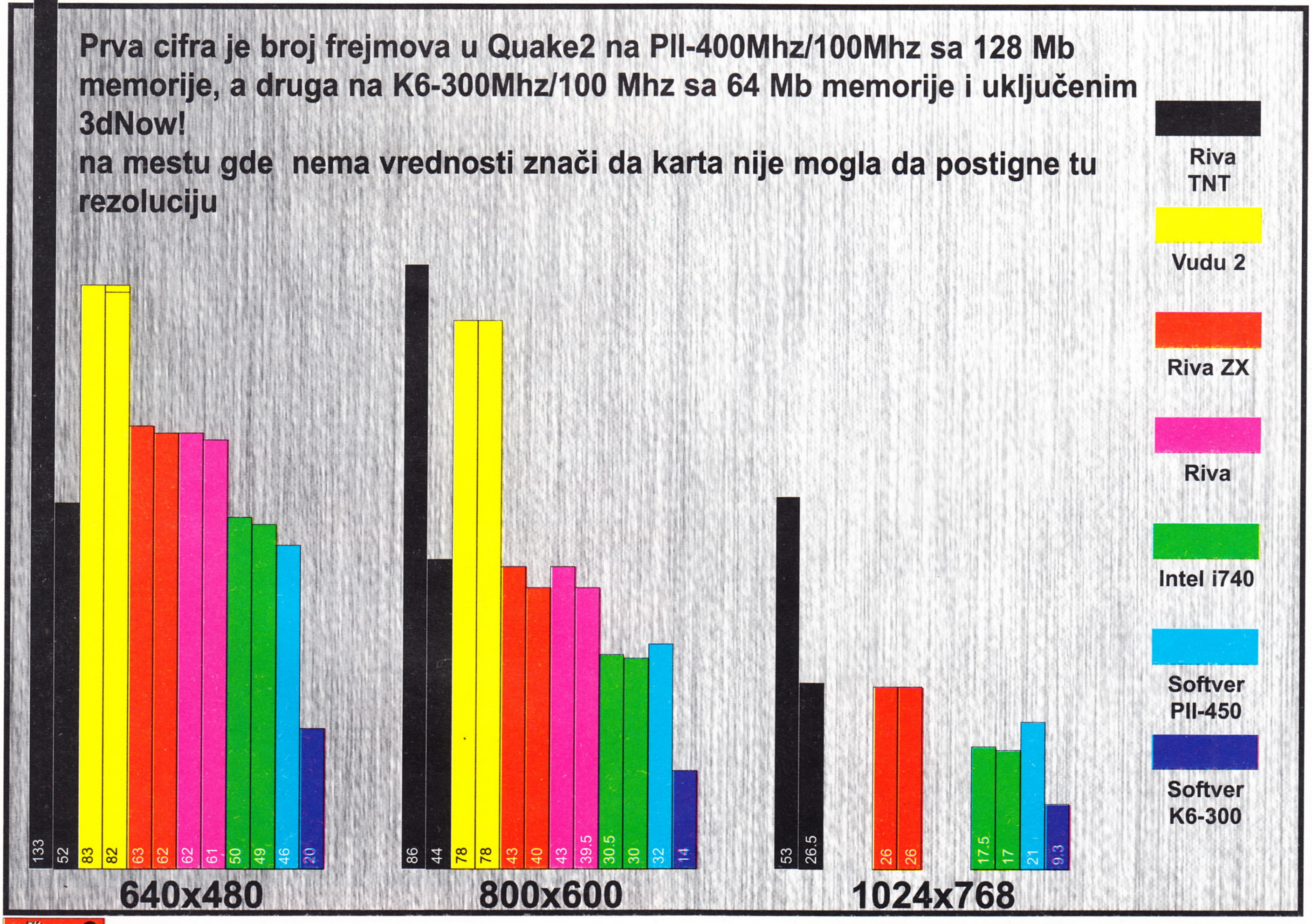
Vudu 2 je od "poznatog i renomiranog" proizvođača APAC, ali se bez obira na poreklo pokazao izvanredno. Nijednog trenutka nismo naišli na probleme kod njegovog korišćenja koji se ne bi dešavali sa proizvodima renomiranijih firmi. Jedine dve razlike su u tome što ovaj Vudu koristi SDRAM a ne SGRAM (malo sporiju i dosta jeftiniju varijantu) i nije otporan na overklokovanje. Te zamerke su više akademske prirode i nismo primetili nikakvo usporenje, čak šta više ova karta se pokazala i brže nego što se očekivalo. Korektno je odrađena (vizuelno se od Creativ-ove razlikuje samo po logou) i dolazi sa svojim drajverima, a naravno i 3dfx-ovi drajveri rade dobro (www.3dfx.com). Za razliku od nekih drugih no name Vudu karti ova ima SLI mod - spojena dva Vudu-a i po ceni ozbiljno tuče konkurenciju (u vreme pisanja teksta ispod 250 DM.

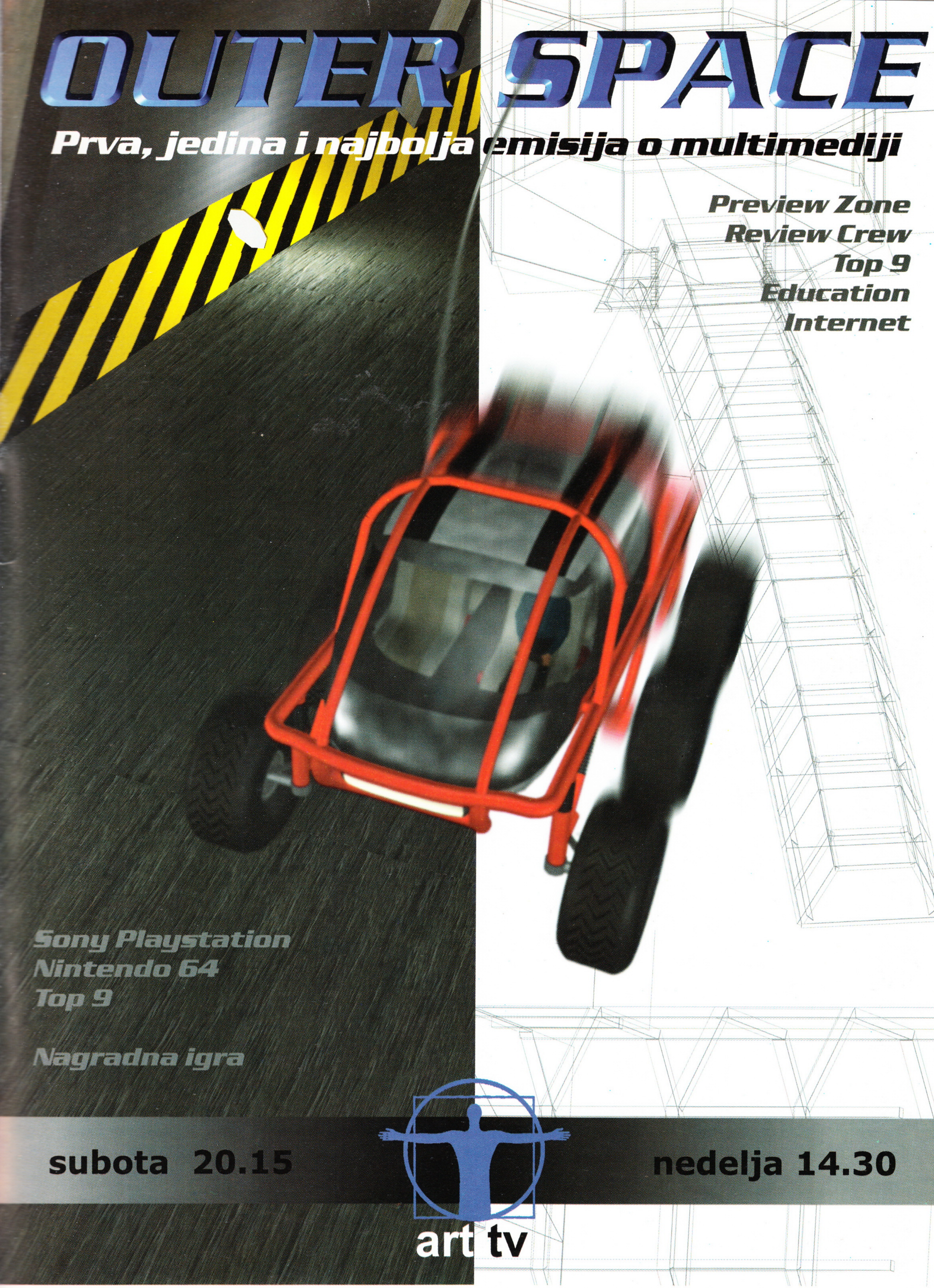
Sve implementacije Riva čipova su bile na Asusovim kartama. Iz mog ličnog iskustva to znači da su od konkurencije (ko je rekao Diamond) rade nešto sporije, ali pri tome daleko lepše i kvalitetnije. Riva 128 je sada osnovni model firme NVidi-a i bez obzira na pristojnu starost još uvek se dobro nosi sa rivalima, ima ugrađen TV I/O pristojnog kvaliteta i nisku cenu. ZX je unapređena verzija na dva načina: umesto 230 MHZ RAMDAC-a korišćen je 250 MHZ i ima integrisano na sebi 8MB SGRAM-a. 3D igrači će od nje brzo okrenuti glavu jer je po tim perfomansama praktično ista kao prethodna ali je zato za ozbiljan rad daleko udobnija. Slika je oštrija, jasnija bez problema sa bojama a veća količina memorije se primećuje u svim programima za obradu slike - od Photoshop-a do Quark-a. Ovu kartu iskreno preporučujem svim korisnicima koji koji će umeti da je cene: od prelamača do dizajnera. TNT je dugo očekivana i najzad je došla sa svojih 16 MB memorije i ubrzanim procesorom koji zbog hlađenja ima ventilator na sebi. Ova karta je stvarčica za budućnost, na mašinama srednje klase(K6-3DNow!-300) praktično istih perfomansi kao prethodne, na jačim (Pentium II-450) strahovito brza. 3D prikaz je unapređen tako da više ne preovlađuju crvenkasti tonovi u Open GL modu kao ranije, a u Direct 3D izvori svetla blistaju u punoj raskoši. Zarad toga su plaćeni neki cehovi. Naime, blurovanje objekata nije više onako lepo i postepeno kao ranije (sada je urađeno u tri koraka), a teksture imaju nezgodnu osobinu da ponekad plivaju. Ove se verovatno može ispraviti drajverima, ali za sada bez obzira što sam sitničar, to mi smeta.

Intel i740 karta je ona koja je pravila najviše problema na testu. Dok su sve ostale bile u potpunosti PNP, ona je dosta dugo odbijala saradnju sa svim pločama koje nemaju Intelov čipset na sebi. To smo ipak rešili poslednjim drajverima sa interneta i apdejtom biosa. Po kvalitetu prikaza ova karta je srednja solucija, kao i po perfomansama.

Što se samih perfomansi tiče slika govori više nego hiljadu reči pa obratite pažnju na dijagram.

Karte smo na testiranje dobile ljubaznošću sledećih firmi:
Nvidia: Optimus 011/404-543
Vudu 2: SuperShop 063/24-40-25
Intel : Arrow 011/516-253




OUTER SPACE
Prva, jedina i najbolja emisija o multimediji
Preview Zone
Review Crew
Top 9
Education
Internet
Sony Playstation
Nintendo 64
Top 9
Nagradna igra
subota 20.15
nedelja 14.30
art tv

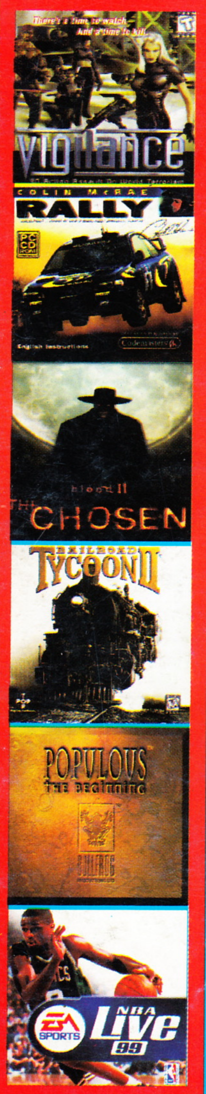
NT soft CD KLUB

MAKEDONSKA 24

322 40 40

E-mail ntsoft@EUnet.yu SOLAIR.EUnet.yu/~ntsoft

Video klub "DUGA" B. BRDO Gogoljeva 96, 543-711



HDD BackUp, Mp3
Veliki izbor CD-R
(Verbatim, Philips, No name)

Diamond : Stealth II ,Viper V 330 , Monster 3d
CD ROM : TEAC 32X
NALEPNICE ZA CD
Video CD Playerl

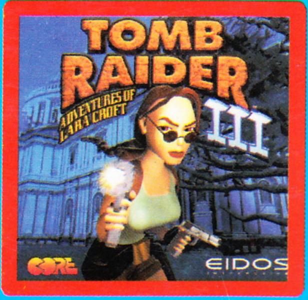
Mulitimedija
joystick & mouse
Genius & logitech
cd kutije,PC oprema,
POKLON 4+1(VI BIRATE)

PROGRAMI

COREL VENTURA 3CD
MICROSOFT PLUS 98
ADOBE PHOTOSHOP 5.0
ARCHITECTURAL AND Des.
MUSIC STUDIO
INTERNET POWER TOOLS
ADOBE PUBLISHING COL..
AMAZING WINDOWS 98
3D STUDIO MAX 2.5
VISUAL STUDIO '98
MAC OS 8.5
AUTOCAD LEARNIING ASS.
MANUAL BOOKS
ONLINE BOOKS 2
SCREEN SAVERS 98
CLICK ART
MONEY '99

ENCIKLOPEDIJE

BRITANNICA 99
WORLD ATLAS 99
CHINESE EXPLORER
COMPLETE CHESS
CHESMASTER 600
ANIMAL PLANET
I WEBSTER GOLD ENCYCL.
RELIGIONS OF THE WORLD
LEARN TO SPEAK ENGLISH
LOUVRE
NATIONAL GEOGRAPHIC
ANCIENT ORIGINS
A WORLD OF ANIMALS
MY AMAZING HUMAN BODY
COSMOPOLITAN
ALGEBRA TUTOR
HEALTH&FITNESS
GREAT ITALIAN PAINTING
ENCARTA '99



FILMOVI

DRAGON HEART
ANASTASIA
WHAT DREAMS MAY...
CASPER 3
BLADE
LETHAL WEAPON 4
WILD THINGS
ARMAGEDON
SMALL SOLDIERS
THE X FILES
MISSION:IMPOSSIBLE
SAVING PRIVATE RYAN
HEELRAISER 2
BIG HIT
RUSH HOUR

FALLOUT 2
NBA LIVE 99
FIFA 99
GAMES ADDITION 98
TEST DRIVE OFF-ROAD 2
ROBO RUMBLE
ENEMY INFESTATION
ASTEROIDS
CRIME KILLER
GOLF 1999
STAR TREK FEDERATION...
COMBAT FLIGHT SIM.
RED BARON 3D
FIGHTER PILOT
SUPER GAMES V.1
TROHY BASS
SIN
TIDES OF WAR
LEGEND OF DRAGON...
SKIING 1999
MONTEZUMA'S RETURN!
SPECOPS RANGER T.
THE RISE OF ROME EXP.
REDNECK POSSUM BAY.
WING C. P. GOLD E.
GRIM FANDANGO
KLINGON HONOR G.
EXTREME PAINT BRAW!
DELTA FORCE
GRAND PRIX LEGENDS
VEGAS GAMES 2000
VELIKI IZBOR FILMOVA
ZA ODRASLE

SREĆNA NOVA GODINA!
SPECIJALNI NOVOGODIŠNJI POPUST!!!

POSETITE NAS:
WWW.NT.CO.YU

PREKO 3000 NASLOVA
SVAKOG PONEDELJKA NOVI
OPREMITE SVOJ CD KLUB KOD NAS
SPECIJALNI DILERSKI POPUST
RADNO VREME 10-20